MagazinNES

Especial No. 4
Diciembre 2010

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial No. 4

PUBLICIDADES de NES

¡Decenas de publicidades de NINTENDO, CAPCOM, KONAMI, y otras más!



magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA



VOL 4 2010

MagazinNES

Especial No. 4
Diciembre 2010

Revista NO oficial de... Nintendo®

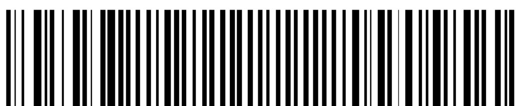
Especial No. 4

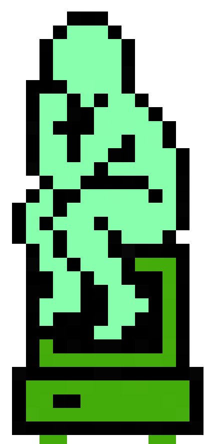
PUBLICIDADES de NES

¡Decenas de publicidades de NINTENDO, CAPCOM, KONAMI, y otras más!

magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA



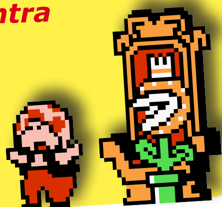


Cualquier cosa, con una buena idea como soporte, puede ser arte

-Marcel Duchamp

Indice

"OH! Mario!... El Rey ha sido hechizado, por favor encuentra la vara mágica para que podamos traerlo de regreso"



MagazinNES
Especial No. 4

AVISO DE OCASIÓN (Y NO PUBLICITARIO): Por favor, si alguien conoce a Mario, dígale que lo andan buscando para que "desenconvierta" al Rey ese cactus rabo verde.



Editorial

Bienvenido una vez más a otro Especial **MagazinNES**, un Especial sobre **PUBLICIDADES**.

¿Cuál fue la clave de la publicidad de muchos juegos para el sistema **NES**?... la pregunta alarma de inicio, y es difícil de responder, por ello quise que este Especial se trazase con líneas menos heróicas, pero no por ello desprovistas de pretensión, con el deseo presente de imitar y traducir algunas prósperas publicidades, y otras no tan ilustres pero igualmente interesantes.

Desde imágenes, y texto que se lee entre líneas, así como mensajes presentes, modas, y un sin fin de cosas traslúcidas, serás tú quien al final del fascículo podrá sacar conclusiones, y determinar el nivel de belleza que estas publicidades hayan tenido.

Aprovecho el espacio para decir que a lo largo de este número iré advirtiendo al lector sobre algunos detalles sobresalientes, así como dando las respectivas notas aclaratorias.

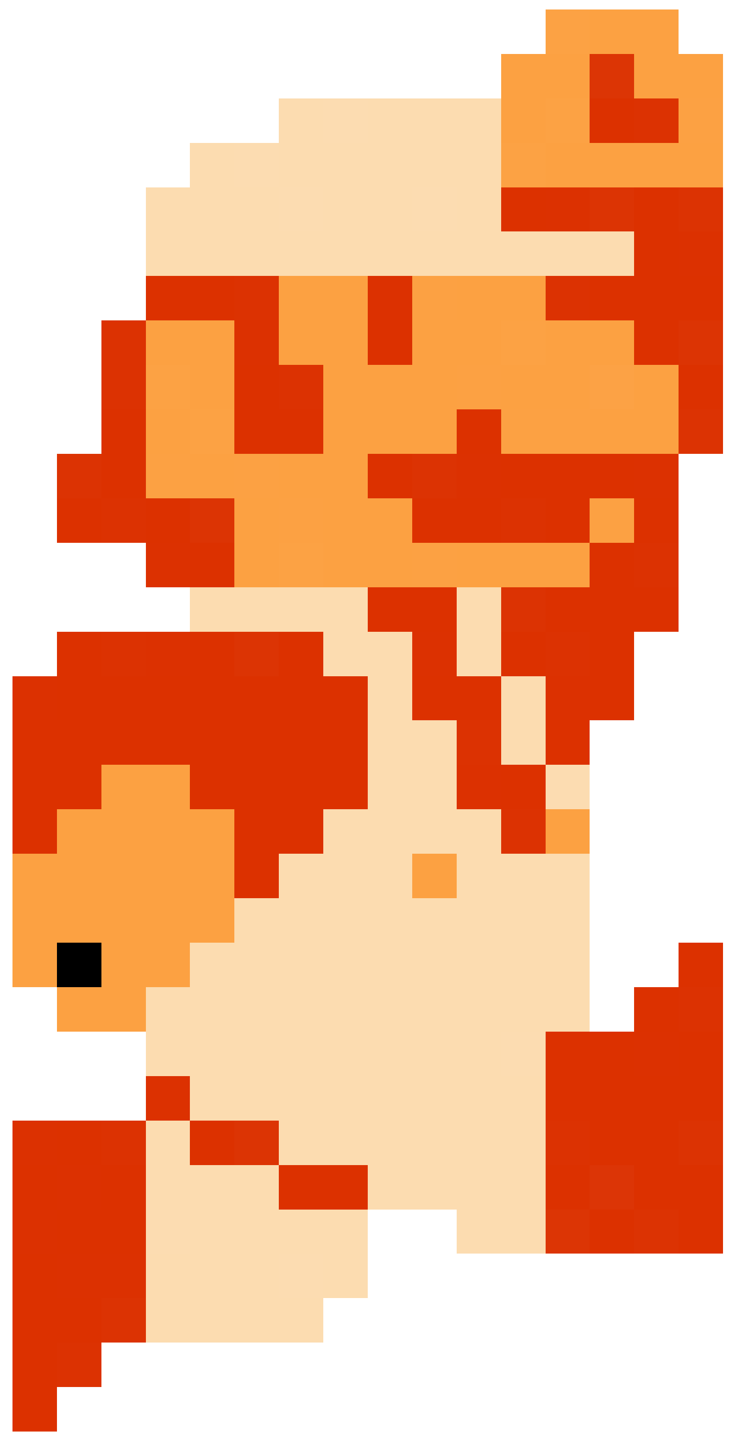
Recapitulando, el objetivo de este especial es simple: no nos toca responder preguntas, sino ser parte de ese estrado que juzgará (y disfrutará, desde luego) el trabajo que estos publicistas quisieron remarcar, junto a la recreación que he querido hacer de algunas publicidades.

No hay más que decir por ahora, excepto repetirte esa grandiosa palabra: Bienvenido.

Tygrus



MagazinNES



Nintendo®

Al parecer, Nintendo no busca la publicidad exhaustiva, profunda, ni sobrada de elementos y mensajes: con solo pixeles y unos cuantos mensajes modelando la publicidad se basta.

Como los mercados Americano y Europeo (en primera instancia) suponen algunas diferencias culturales, la publicidad “por pixeles” fue en Europa cambiada por un modelo más infantil, recuérdese que por esa época crucial (circa 1990) el nicho de los video juegos eran los niños, y ambos mercados se abordaban según las modas y preferencias.

Y bueno, esta breve introducción solo está de paso, porque lo que ahora verás contempla una mezcla de ambos modos de hacer publicidad. No nos olvidemos que dije que los niños de carne y hueso también fueron parte de otra campaña publicitaria, por lo que una pizca de eso también veremos.

NO SOLO LOS BEST SELLERS TUVIERON SU AUGE PUBLICITARIO, ¡OTRAS JOYAS LLEVAN LA RÚBRICA DE NINTENDO!



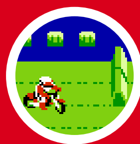
MACH RIDER



DUCK HUNT



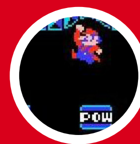
KUNG FU



EXCITE-BIKE



RAD RACER II



MARIO BROS.



DONKEY KONG

EL PASEO DA INICIO TAN PRONTO DES VUELTA A LA PÁGINA, ¡ANDA YA!

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM®

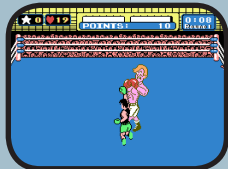
Nintendo World Championships 1990

Nintendo

Official Nintendo® Seal of Quality ™



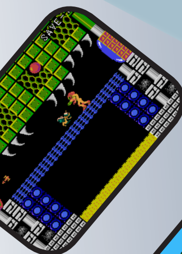
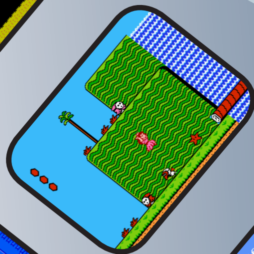
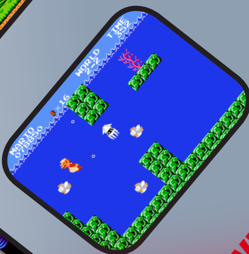


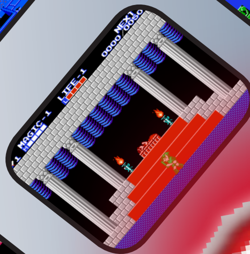
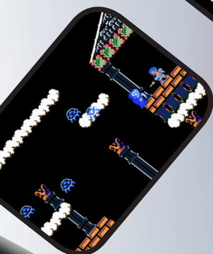



DEPORTES

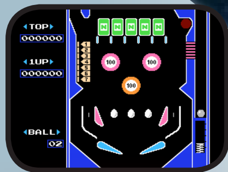



JUEGOS CON LA ZAPPER

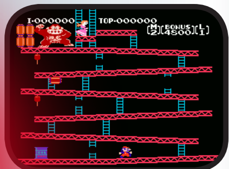




AVENTURAS




CLASICOS

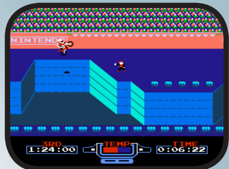


Nintendo®

¡AHORA JUEGAS CON PODER!

VELOCIDAD



A MOVERSE CON EL TAPETE PARA NES





ENTERTAINMENT SYSTEM



DUCK HUNT™

Prepara, apunta, y ¡fuego! Con la emoción de la cacería llevada a NES ¡es temporada de cazar patos!



Tu perro huele algo, se abalanza en los arbustos, y ¡un par de patos salen volando!

Es el momento de tomar tu pistola Zapper y jalar del gatillo, pero cuida las 3 balas que tienes, o podrías fallar y los patos volar lejos lejos, mientras tu perro se ríe de tí.

Así es, Duck Hunt es una divertida cacería de patos sin tener que salir de casa, con la mejor tecnología en shooters que solo Nintendo te puede ofrecer. Pero si lo tuyo no es cazar patos, el juego incluye una modalidad de tiro al blanco, con discos que se pierden por el horizonte, si antes tú no los revientas. ¡Con Nintendo siempre juegas con poder!

Para usarse con el Nintendo Entertainment System (Zapper requerida)

Jugadores: 1 o 2



El perro. El mejor amigo del hombre



Un par de patos ¡que no se escapen!



Y si lo tuyo no es matar patos, también hay discos

¡AHORA JUEGAS CON PODER!











EXCITEBIKE

Diseña tus propios circuitos, y así tendrás un reto distinto cada vez que juegues, ¡y la diversión no parará!

Este desafiante juego de Nintendo (de la serie de juegos programables) te permite crear tus propios circuitos: montículos grandes y pequeños, terrenos accidentados, y toda serie de obstáculos presentes en las pistas que Nintendo, además, ha incluído para que te diviertas a lo grande. Trepa por mortales salientes, haz increíbles saltos, domina las erizadas cornizas de una pedregosa terracería, ¡y gana como los grandes!

Es fácil, con algunas sencillas instrucciones haces de ExciteBike una serie de eventos que nunca se repetirán. Grábalos, presúmelos a tus amigos, y goza con el alto rejuego cuando se trata de ir superando tus propias marcas. ExciteBike, lodo para atascarse.



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



Cuida de no sobrecalentar la máquina o te atrasarás



¡Un pequeño montículo no me detendrá!



Señor, haznos buenos, no buenos asnos

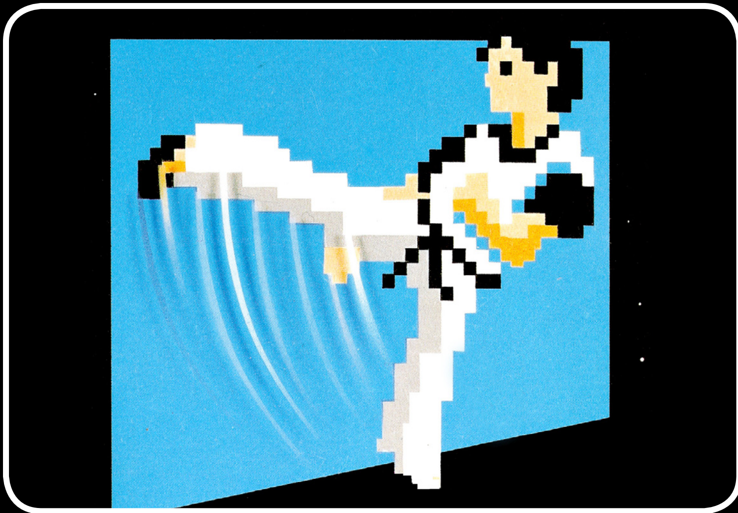
¡AHORA JUEGAS CON PODER!

Game Pak (NES-GP)



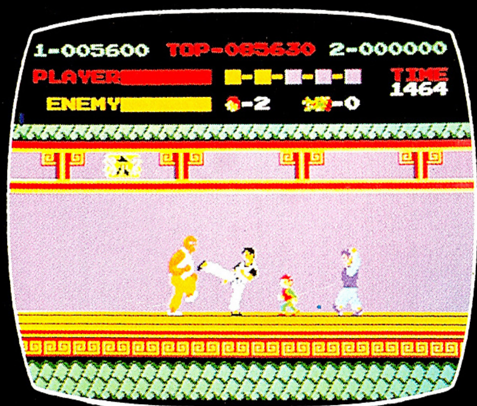
PROGRAMMABLE SERIES





KUNG FU*

Patea. Salta. Golpea. Solo tus mejores técnicas te llevarán a la cima del quinto piso. Y del ¡KUNG FU!



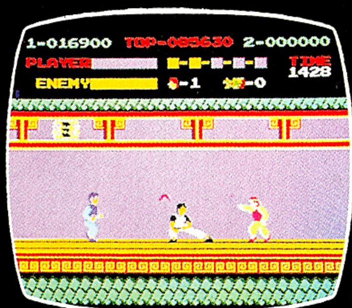
Reflejos de gato. Garra de tigre. Agilidad de cheetah. Astucia de serpiente. Todo ello requeriras para escalar 5 pisos donde certeros cuchilleros, karatekas, enanos, dragones, abejas, víboras, y otras alimañas resguardan al cinco veces cinta negra Señor X, quien ha capturado a tu amada Chivigona.

Así que ¿te crees lo suficientemente hombre para ir y retar a los maestros de las artes marciales?... libera las más espectaculares patadas voladoras contra los hermanos Tom Tom, barre el piso de escoria con tus super (y ligeros) suecos, o propina fuertes puñetazos al hombre del pogo. Kung Fu, lo marcial de las artes marciales.

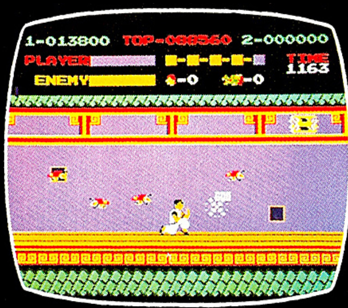
+8 AÑOS

Jugadores: 1o 2

Para usarse con el Nintendo Entertainment System (Control Deck requerido)



Esquiva el boomerang, pero no olvides que regresará



El señor X sabe mucho de insectos ponzoñosos



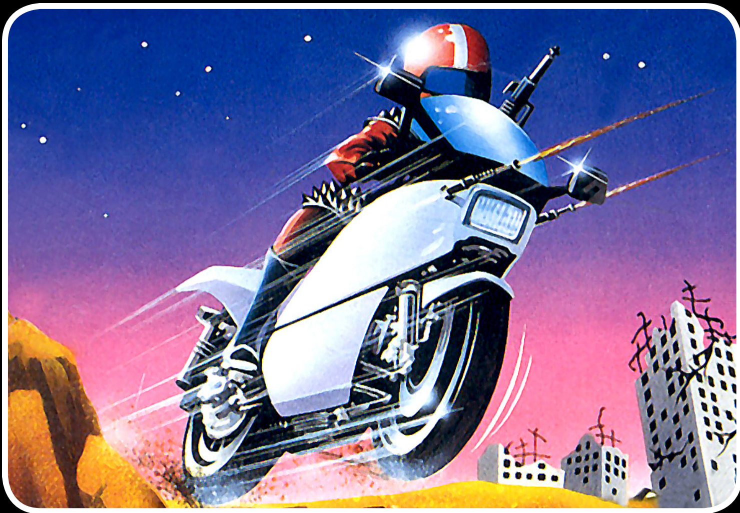
Da lo mejor de tu Kung Fu para salvar a Silvia

¡AHORA JUEGAS CON PODER!



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™





MACH RIDER

Una emocionante carrera para salvar el planeta, y... ¡tú inventas el camino para lograrlo!



Échale el guante a tu moto futurista. Siente el frío helado golpeando tu pecho. ¡Y de repente ya estás dando de qué hablar! Viaja a velocidades de hasta 800 kilómetros por hora en un intento desesperado por salvar al planeta, pero que este ritmo no rompa tu equilibrio sobre cada endiablada curva (¡has sido tú quien las ha creado!) , y cuidado con los maleantes que harán todo lo probado y ensayado para echarte fuera de la carretera, y del planeta que quieren destruir. Tú puedes defenderte con un poderoso cañón adaptado a tu moto. ¡La acción es rápida! ¡El peligro inminente! Diseña tus propias pistas o corre sobre algunas de las que Nintendo ha delineado para tí, pues este es uno más de los relampagueantes ¡juegos programables de Nintendo!

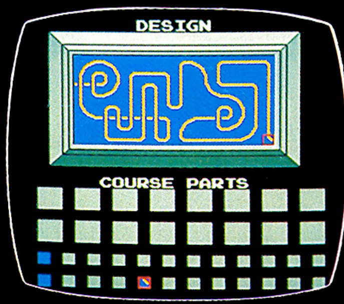
+8 AÑOS

Jugadores: 1

Para usarse con el Nintendo Entertainment System
(Control Deck requerido)



Un resbaloncito y ¡pum!: ¡estás frito!



Porque tú eres el arquitecto de tu propio camino



Ese charquito seguro fue alguna laguna mental

¡AHORA JUEGAS CON PODER!









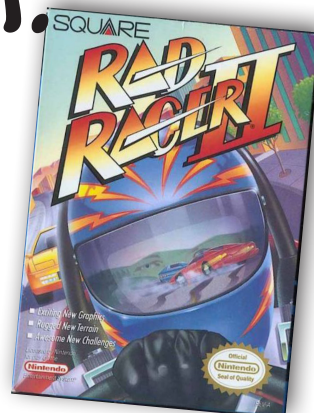
AJUSTA TU TRUSA PARA LOS 400KM POR HORA.

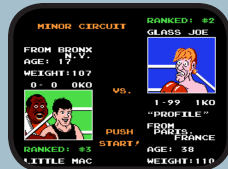
RAD RACER II con Turbo Boost arrasa con todo. Y se lleva de corbata a cuanto racer se le ponga en el camino.

Así que ponte en marcha, es tan veloz que en lo que estás leyendo esto ya está a la venta, e incluso en otros dormitorios haciendo calzones chinos con su velocidad.

Es de Square y Nintendo, para tu Nintendo Entertainment System.















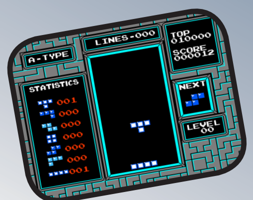




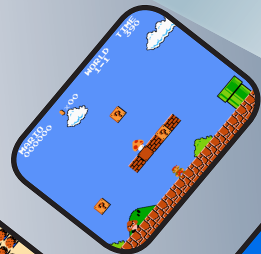


DEPORTES

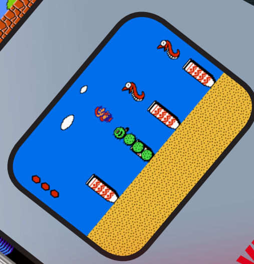


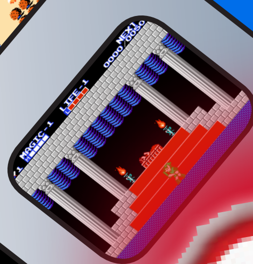


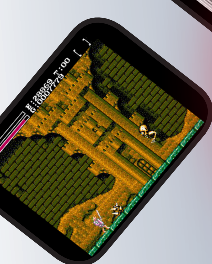
PUZZLE









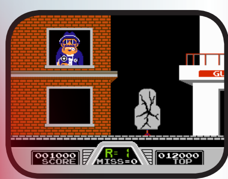


AVENTURAS





JUEGOS CON LA ZAPPER



Nintendo®

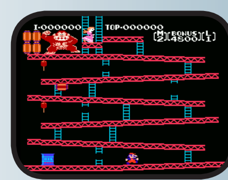
¡AHORA JUEGAS CON PODER!

¡CLÁSICOS!













A MOVERSE CON EL TAPETE PARA NES

DONKEY KONG™ · DONKEY KONG JUNIOR™ · MARIO BROS.™

¡CÓMETE TU BANANA CON ESTOS CLÁSICOS!

¡Disfruta en TU NES el mismo GAMEPLAY que los hizo famosos en ARCADE!

DONKEY KONG

4 niveles de escalada para rescatar a la enamoradiza Pauline. Y no pierdas los valiosos objetos que ella deja para tí, como esas sombrillas, o los martillos que te servirán para apagar llamas, desbaratar bariiles, y darle de una vez por todas una tunda al travieso simio.

DONKEY KONG JR

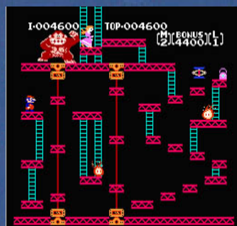
Ayuda a Donkey Kong Jr. a rescatar a su papá del vengativo Mario. Lanza frutas a los enemigos para acabar con ellos. ¡Es hora de la revancha!

MARIO BROTHERS

Dos hermanos luchando por detener a los interminables bichos, alimañas y tepocatas salidas de los ductos de agua. Ya sea como compañeros o como rivales (presionándose a situaciones comprometedoras), deberán usar su ingenio para salir avantes en cada una de las escenas truculentas de este juego. Usa el POW, y no te demores en mandar a volar a aquellos herpetos que han quedado dormidos... o te las verás con rivales más agresivos.

Estos éxitos de Arcade ahora pueden ser tuyos... desde luego, en tu

Nintendo Entertainment System







Official Nintendo Seal

namco



ZELDA II

The Adventure of

LINK™

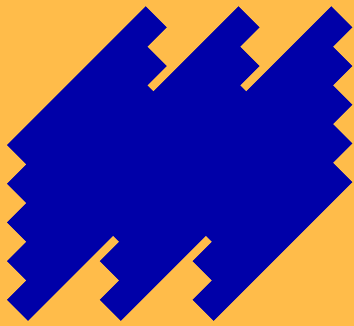
Solo las grandes leyendas existen más allá del tiempo y la adversidad; y solo algunas de ellas se escriben con letras de oro.

Esta es una de ellas...

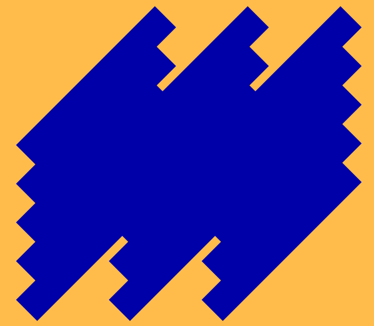
Solo Para tu Nintendo Entertainment System







CAPCOM®



Amalgamando mensaje e imágenes en una estructura básica, CAPCOM dió a sus publicidades quizás el cariz más simple de la publicidad en relación a los competidores. Eso de atraer la atención presumiendo el arte de las cajas con lo último en tecnología de diseño, pero quedándose solo con lo más cardinal para presentarlo (una descripción del producto, un par de capturas, y los respectivos sellos de las marcas del juego y la consola), creo yo es un modo eficaz de decir "publicidad, la leo rapidito".

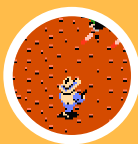
No sé si este modo de hacer publicidad tuvo el impacto deseado pero, diverso como fue, se regía por la regla mercadológica aquella de que "el producto presente, es producto en la mente". Y parecía que funcionaba, porque fueron más de 10 publicidades las que obedecieron a este modelo.

No obstante que el *minimal* haya predominado en su publicidad, hubo publicidades en fondo negro con encabezados llamativos, pero eso mejor lo platicamos en las breves. Sigue leyendo.

LAS PLATAFORMAS: PIEDRA ANGULAR EN LA PUBLICIDAD DE CAPCOM



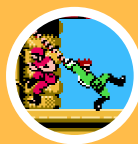
MEGA MAN



GUN. SMOKE



GHOSTS 'N GOBLINS



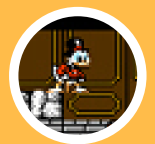
BIONIC COM-MANDO



LITTLE NEMO THE DREAM MASTER



CHIP & DALE RESCUE RANGERS



DUCK TALES

¡EL TITÁN DE TITANIO TE INVITA A DAR VUELTA A LA PÁGINA!



EL DESTINO SÍ PUEDE SER CAMBIADO



Tres hermanos se unen por el destino de un Imperio



A veces, la ofensiva es la mejor defensiva

Entrampados en una cruenta batalla, una resistencia campesina librará la batalla más estratégica y violenta por la unificación y paz de China, aún en contra del formidable Zhan Jiao y su turba de rebeldes.

Fuerzas de ataque, caballerías, e inteligentes encuentros mano a mano, solo podrán decidir si el destino se ha confundido una vez más, y si en esta ocasión es el turno de que la fuerza de 3 hermanos se sobreponga a toda la crueldad de estos sicarios.

El destino de China y el goce de un Imperio están en tus manos... y en tu mente de estratega.

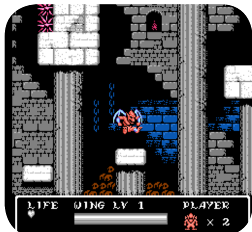


CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



EL DIABLILLO FAVORITO DE CAPCOM EN SU PROPIA SAGA



No todo es vista de "cielo": también se juega en maléfico side scroll



Esos guapos zombies parecen no tener vela en el entierro, pero mejor les pregunto

Continuando con el progreso del buen guerrero del averno, llega directo del ***Game Boy*** al fiel sistema de los 8-bits, la secuela de esta odisea macabra del diablillo Firebrand.

RPG con parloteo de diablos, y mucha asechanza de zombies y criaturas de allende la tumba te esperan en esta ocasión, junto a divertidas horas al lado de los espíritus en pena de Etruria, con una de las historias más originales de este género.

Solo **CAPCOM** podía concebirlo, así: tan infernalmente entretenido.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



UNA MISION SOLO PARA COMANDOS HEROICOS



El despiadado Cesspool (y su Celestina) no le dará cuartel a la justicia



Arma tu equipo con los comandos que mejor se adapten a cada terreno

La Atlantida ha resurgido por obra y designio de Cobra, quien usándola como base militar está armando tremenda ofensiva para hacerle la guerra a los gobiernos del mundo. Y a los JOE.

Esta es la operación Atlantis, donde solo los comandos heróicos Duke, General Hawk, Wet Suit, Road Block, y los ninjas Storm Shadow y Snake Eyes, se infiltrarán en los más perfectamente guardados complejos enemigos. Planea la ruta a seguir, y ve por mar, tierra, aire, abriéndote paso entre élites de soldados cobra, barcos, láseres, y otros peligros, para finalmente llegar al nido de cobra.

En definitiva ¡esta es una operación solo para Comandos Heróicos!

Para tu Nintendo Entertainment System



CAPCOM



UN CABALLERO QUE NO SE OXIDA A LA PRIMERA LAVADA



¡Epa rufián!, ¡búscate a tu propia princesa!



¡oh-oh!, esta turba de zombies me ha sorprendido en calzoncillos

Es Arthur un caballero de plateada armadura quien, al dar un paseo con su chica, es emboscado por un travieso y espeluznante diablo. Sin alas para seguirle el paso, tendrá que cruzar por las más tétricas "bocas de lobo" de ultratumba para ir al rescate.

Lanzas, antorchas, dagas, y todo tu aplomo de plomo que debe responder con agilidad al control, será lo que te llevará al cuartel del mal para darle una tunda a quien quiere comerte el mandado, y que de ese modo puedas terminar tu día de campo en calzones.

¡De prisa caballero! ¡es hora de atajar el mal en nombre del bien y la decencia!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

EN EL INFERNAL OESTE O SE ES RÁPIDO, O SE ES HISTORIA. ALGUNOS LLEGAN A SER AMBAS COSAS.

Un mal día en Hicksville. Billy Bob está de regreso en el pueblo que lo vió nacer y añora, solo para encontrar la paz minada por un atajo de bandidos y cuatreros.

La acción se deja sentir rápida y furiosa, la presión aumenta a cada instante, donde un mili-segundo para jalar del gatillo cuenta pa´ salvar el pellejo, y así, astuto, certero, y audaz, recobres la lozanía y tranquilidad de esas tardes de flojera del una vez tranquilo pueblo de Hicksville.

Esto es Gun.Smoke, un juego de acción sin descanso como el Arcadio lo fue, gráficos enervantes y duchos, y un reto solo para pistoleros que donde ponen el ojo ponen la bala. Y es del mandamás...





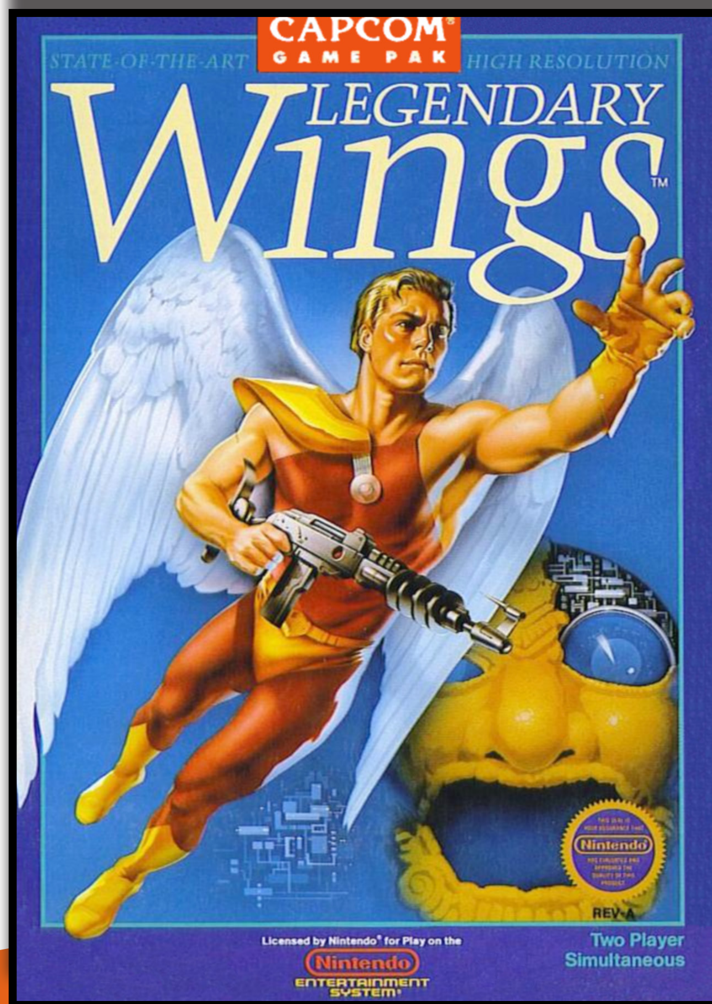


CAPCOM





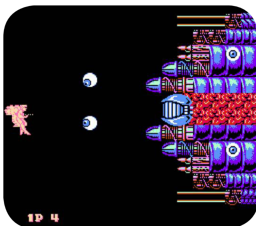
Para tu Nintendo Entertainment System



ANGELES DE LA GUARDA CON TODO Y METRALLETAS



Los escenarios están cargados de misticismo de leyenda



Oh-oh!, también hay jefes futuristas y modalidad de disparos en side scroll

Y con los shoot ´em up coronados a la enseñanza de **CAPCOM**, llega este super shooter en vertical y horizontal con muchas armas, items, acción, y reto para que te sientas como todo un ángel protector.

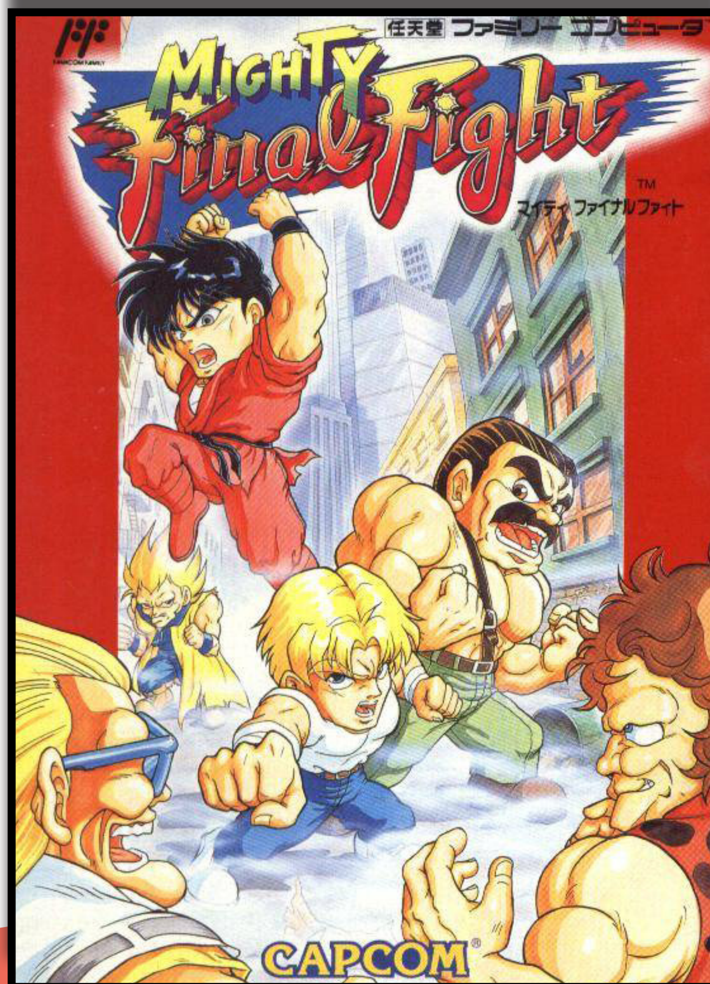
Los malos están a punto de llevar a la raza humana a la extinción, así que un par de ángeles deben aceptar el llamado a las armas que el dios Ares les ha hecho, y que así siga habiendo un paraíso terrenal.

La amistad de 2 Jugadores simultáneos es bien recibida, así que ¡vuela joven *Dedalus!*, y que nadie corte tus alas.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



METRO CITY TIENE PROBLEMITAS QUE SE ARREGLAN EN UN "PAFF"



Los suburbios de Metro City ya no son seguros con gente así de informal



La niña, la pinta, o la Santa María; elije a tu gallo y ¡a darle a los malos!

Desde los salones Arcade llega ¡uno de los más fabulosos Beat 'Em Up de la historia! Pero algo ha pasado: el espectro deformed le dió una *sofreída* de pastelazo al ser pasado a NES, quedando así un subgénero que dará ¡para guillotinar el mal humor!

Haggar-cito, Cody-cito, y Guy-cito, serán los pequeños héroes que te llevarán a la cima de la diversión con sus super poderes especiales callejeros, tromba de guiños caricaturescos, y su pelea de personajitos por la siempre pacífica Metro City.

Jessica es la parte fundamental de la historia, pero ya que estás con las trompadas, mejor síguete por ahí y todos los finales serán felices. Visto como niños ¡la diversión es mayúscula!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



EXPERIMENTA EL PODER BIONICO



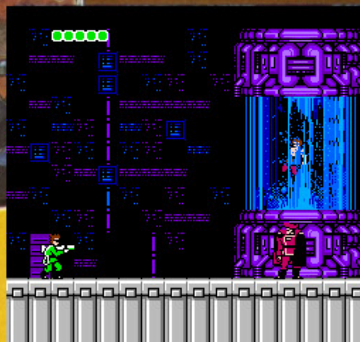


Tan pronto seas convertido en **Bionic Commando** ¡la acción no cesará!. El *Best-Seller* de los salones *Arcade* ahora lo puedes disfrutar en una dinámica conversión para tu **NES**, de los genios de **Capcom**.

Durante la infiltración en los cuarteles enemigos, espera una oleada de retos así como de gráficos extraordinarios. Tu poderoso brazo biónico retráctil, y un increíble arsenal futurista, te harán el perfecto hombre “yo las puedo todas”.

Desde los más fieles soldados del régimen enemigo, hasta las mortales máquinas del Eje, esta parece una misión imposible, eso solo si al servicio del bien no estuviese ¡**Bionic Commando**!

Grandes gráficos y acción sin límite, para tu ultra-revolucionaria consola de 8-bits



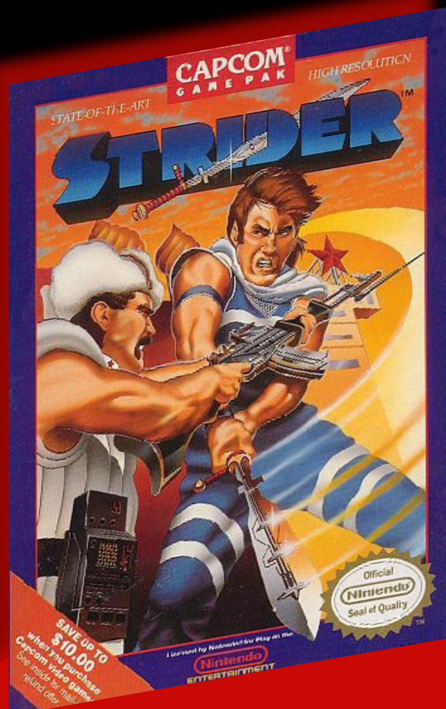


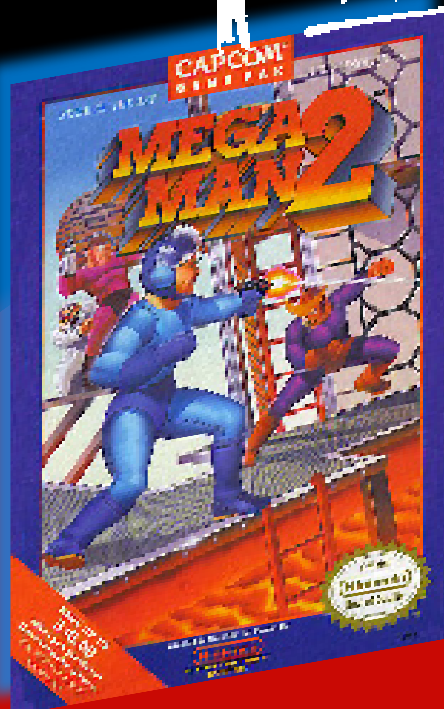
CAPCOM®

Para tu Nintendo Entertainment System



PREPARATE PARA MUCHA ¡ACCION! RADICAL





Un nuevo equipo de ninjas irrumpe en tu **NES**, en el nuevo traslado Arcade de **Strider**. Grandes saltos, barridas, y un arsenal de primera estarán a tu alcance para que corras el velo del misterio que trae en jaque a los ***Striders***. Descubre de una vez por todas qué esta sucediendo, al calor de veloces espadas cortando el aire.

En **Megaman II**, el Dr. Willy ha escapado de su encarcelamiento, trayendo consigo 8 nuevas creaciones. Es hora de que el héroe de Monstruópolis ponga las cosas en claro, ayudado por los super artículos que el Dr. Light le irá facilitando, además de su capacidad de asimilar las armas de los nefarios Robot Masters.



¡Hiedras saltarinas!
El Dr. Willy está de regreso con sus ¡8 nuevos Robot Masters!



¡Toda la infiltración Ninja vívela solo con el ninja Strider!

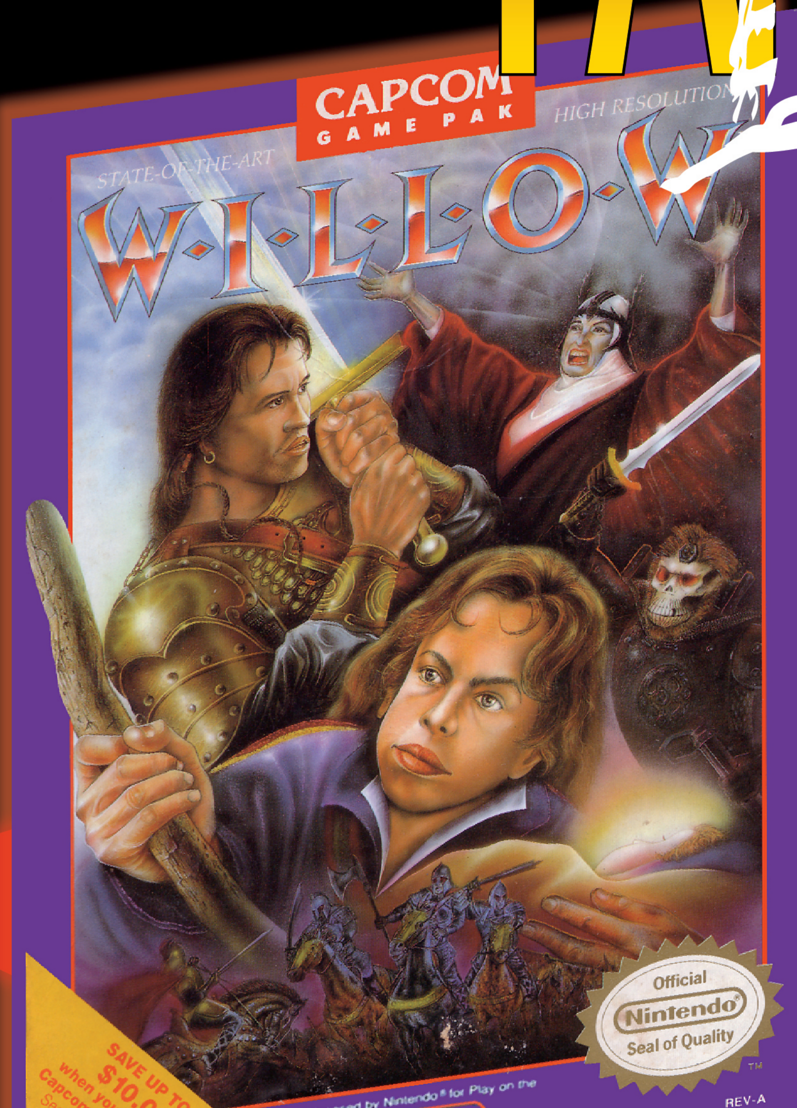
Para tu Nintendo Entertainment System

CAPCOM



PREPARATE PARA UNA

FANTASIA EXCELSA



Viaja al Medievo donde la hechicería, el encantamiento, y la magia, son las artes del bien y el mal. Más de esto último, porque el manto de terror de la malvada Reina Bavmora gana terreno día a día.

Pero allá, entre los Newlyns, cuenta la leyenda que el recién nacido **Willow** será el que destruirá a la despiadada reina, eso, desde luego, si los sirvientes de la Reina se lo permiten.

Como **Willow**, el elegido, debes hacer frente a un peligrosísimo reto dentro de misteriosos bosques y pueblos mientras te bates contra la armada de Nockmaar, y no olvides que tu suerte depende de las armas que juntes, espadas, escudos, y magias para la confrontación final contra la Reina Bavmora.

Así que prepárate para la única aventura fantástica con los gráficos más espléndidos que podrás encontrar en la consola, con la jugabilidad y calidad que tu ya conoces de **CAPCOM**, siempre comprometido con la diversión.

Willow, para tu *Nintendo Entertainment System*.



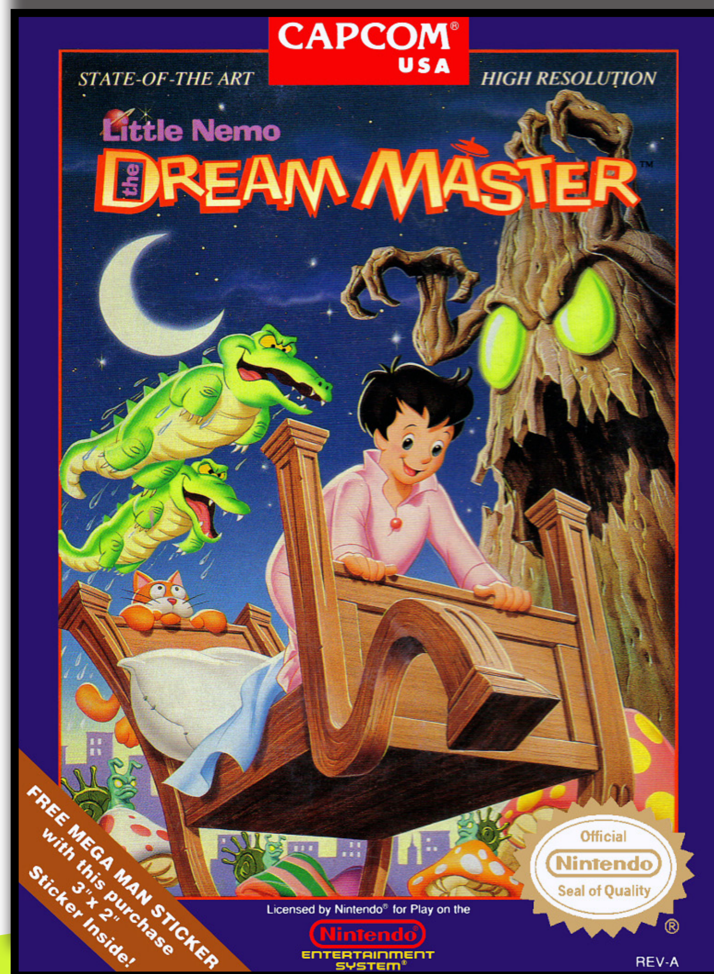
El guarda de la torre no te dejará pasar solo con tu bonita sonrisa



Items, armas, y magias, son solo parte de las riquezas de este juego

CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



TODO EN LA VIDA ES UN SUEÑO, Y LOS SUEÑOS... JUEGOS SON



En agua, tierra, o aire, los animalitos ayudan a Nemo



Usa tu super báculo, y aniquila al Rey de las Pesadillas

El pequeño NEMO es el invitado de honor en la Tierra de los Sueños, sin saber que este paseo por las nubes será solo el inicio de una Aventura por 8 niveles de ensueño que el malévolo Rey de las pesadillas busca conquistar.

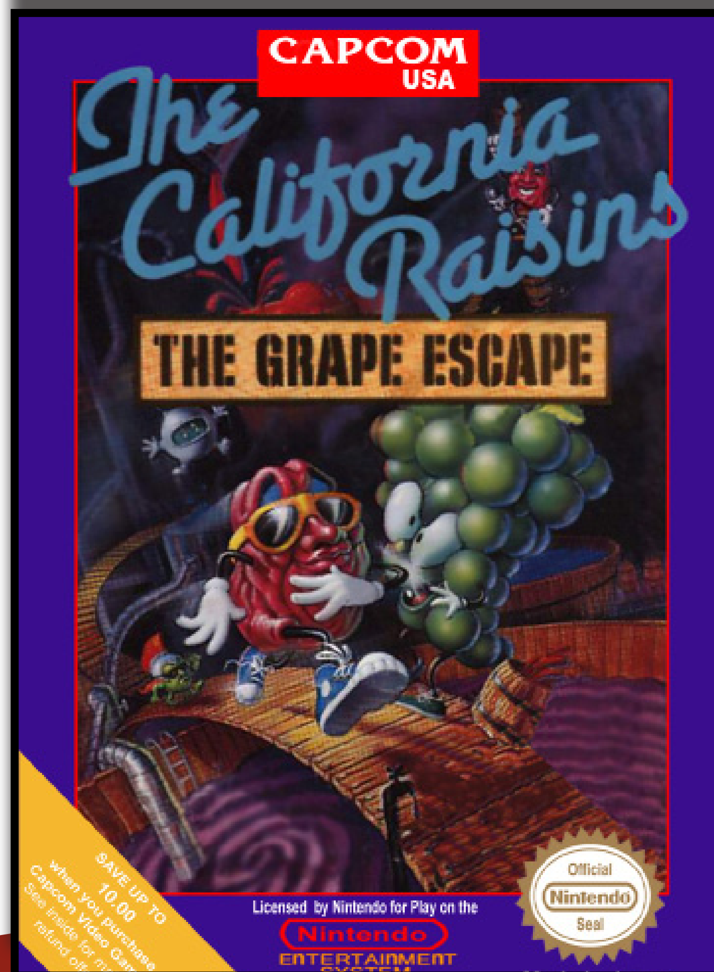
Deja de manosear el aire cuando duermes, y mejor apóyate de 8 tiernas mascotas con talentos únicos, sin olvidar para ello tu bonche surtido de dulces con los cuales encantarlos, ni el poderoso báculo de poder con el que sellarás el mal sueño.

Diálogos entre escenarios, grandes niveles estratégicos, y mucho reto, en una aventura de plataformas idílicas hechas realidad.

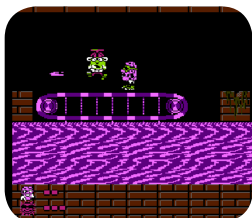


CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



MAS VALE AQUI CORRIÓ, QUE AQUI LO HICIERON JUGO



Usa tu super "Moon Walk" para darle esquinazo a estos inmaduros



Demuestra, en 4 niveles de tersura, que eres bueno como la cosecha del 42

¡Santas epidermis apretujadas!: ¡la banda de los "California Raisins" ha sido secuestrada! así que es momento de explorar esté extraño juego de aventuras y plataformas en side scroll, para recuperar las 4 notas doradas que abrirán los estudios donde los están haciendo cantar, solo de ese modo ¡el siguiente concierto podrá llevarse a cabo con toda puntualidad!

No te quedes como bagazo, y sácale jugo a tu demorada personalidad con tu super pistola de jalea, en contra de Manzana Alien, Chaparrita cuerpo de uva, Bananoso, e-Lotoso, el Pie machaca uvas, Barricón, y su jefe Dionisios, antes de que hagan cantar a la gorda.

¡Que el placer del añejo sea tuyo, y de tu **NES**!

Para tu Nintendo Entertainment System



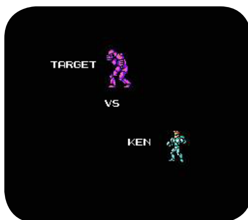
CAPCOM



LAS COSAS QUE PASAN POR ANDAR DE CALLEJERO



En el 2010 hay toda suerte de saltos, disparos, acrobacias, y astucias, ¡hay que prevenirse!



Cada sector del juego está protagonizado por un Némesis

El gran Ken es el único peleador callejero capaz de hermanar este apocalíptico futuro del 2010. Pero para ello necesita de tus puños.

Juntos, ambos deben recorrer 16 escenarios llenos de enemigos del estado, plantas reptantes, e hipnóticos escenarios multicolores "warp" que te guiarán al corazón del villano que está detrás de toda esta vorágine espacial.

2010 es el año, y el juego se llama ***Street Fighter 2010***, ¡a pelear por la Justicia!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



TAN FRIOS COMO LOS HERMANOS CARA-DURA



Un juego tan divertido como un carnaval de payasos. Y Goblins



Tu bautismo de hielo será cada 10 pisos en contra de los feos jefes

Hay que quitar la nieve... no, mejor hay que quitar con nieve a todos esos peleles que quieren apoderarse de este complejo de 50 pisos.

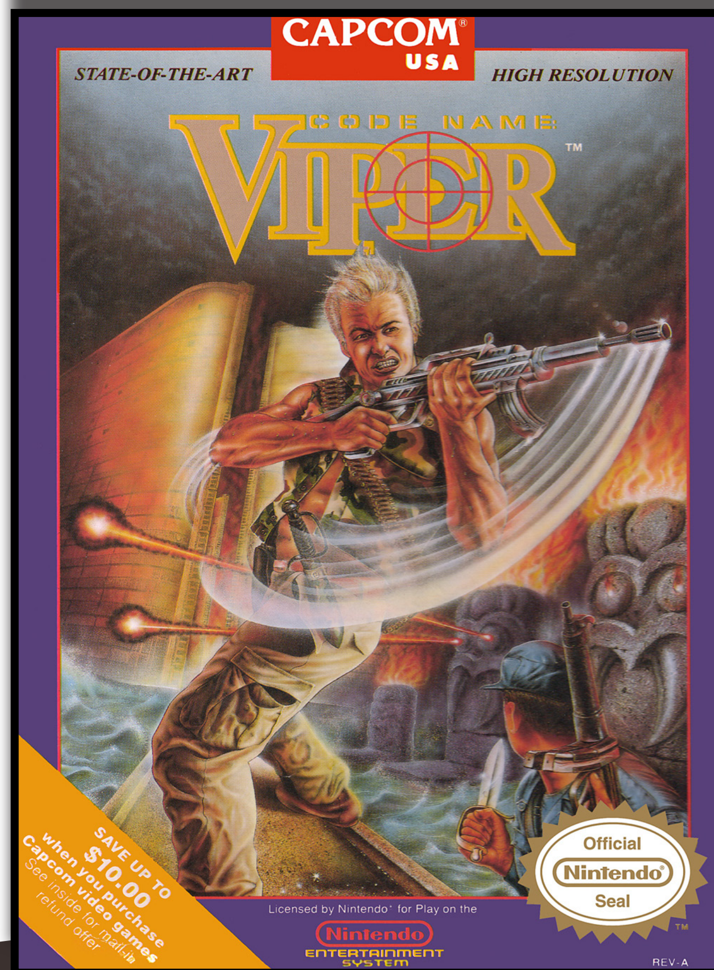
Directo del Arcade, *Nick* y *Tom* vienen a ofrecernos este traslado a **NES** con todo el factor diversión de esa multi jugada maquinita de plataformas.

Junto a los frasquitos rojo, azul, amarillo, haz que tu nieve tenga todo el poder para congelar al mal. Haz cadenas de impactos para más puntos en este juego “limpia pantallas”, y juégalo una y cincuenta veces al ritmo de la diversión que crece como bola de nieve.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



JUSTICIA MARCIAL EN PLENO MATO GROSSO



No te demores, o solo hallarás los restos de los aliados



La selva Sudamericana está llena de pillos que aparecen de la nada

Las Selvas Sudamericanas abrigan no pocos misterios, pero uno de ellos es, por ahora, el que traerá al mundo en jaque, luego de que uno de los señores de las drogas intenta sembrar su terror.

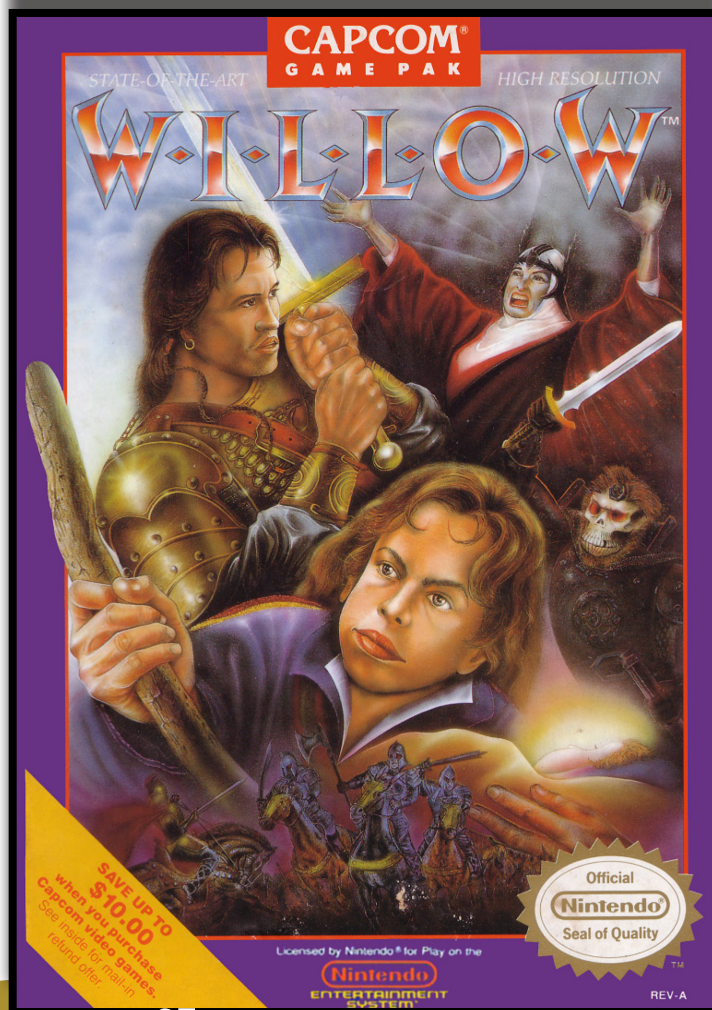
Tu misión es ir y armar las piezas del rompecabezas que permitirá el desmantelamiento de tan peligrosa empresa. Ayúdate de los prisioneros que rescates, quienes podrían ser fundamentales para tener éxito.

Ráfagas, granadas, intensa acción, y el enemigo acechando detrás de cada puerta "revolvediza", son poco de lo mucho que te espera en el corazón mismo del ***Mato Grosso***.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



PEQUEÑO DE ESTATURA, PERO GRANDE DE ESPÍRITU



La villa de los Nelwyns se siente orgullosa de su diminuto héroe



Los aldeanos saben que eres el elegido, así que aprovecha el viento a favor

El pequeñín ***Willow Ufgood*** es el elegido del que habla la profecía de los Nelwyns.

Viaja a través de pueblos, bosques encantados, cavernas escabrosas, lagos, las montañas, las torres, y el castillo de ***Nockmaar***, para derrotar al ángel caído ***Bavmora***, que con su magia y sus ejércitos se ha hecho el propósito de regir el mundo.

Es esta una historia estrujante y apasionante que no le pide nada a los cuentos de duendecillos orejones con espadas, enriquecida con un exquisito y mágico RPG, con aliados y combatientes, y con las fuerzas del bien y del mal batiéndose por la paz o la condenación: es tu albedrío elegir ser o no ser ***Willow***. Yo sí.

Para tu Nintendo Entertainment System



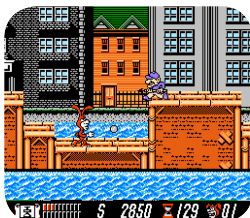
CAPCOM



¡QUE EL VERDADERO COMEDOR DE PIZZAS SE PONGA DE PIE!



Plataformas, cartas, y mucho picor, hacen que esta fiesta sea toda una salteadera



El Noid guarda uno que otro as bajo la axila, aparte de su temible YoYo

Para tu Nintendo Entertainment System

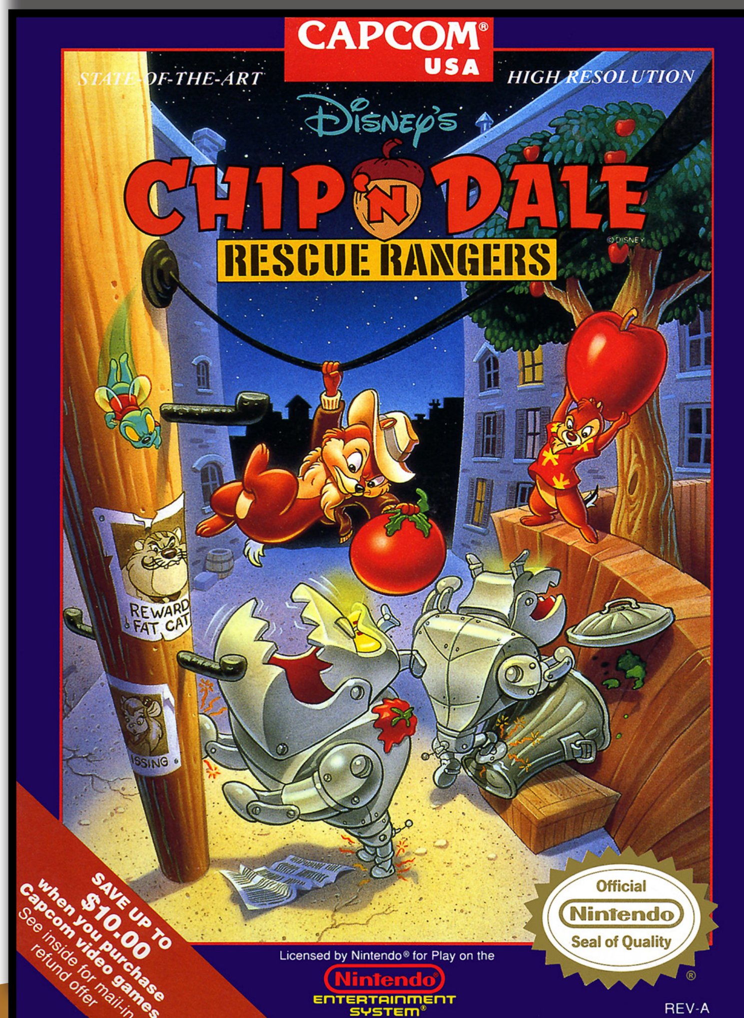
¡La canícula y el malévolo “Mr. Green” azotan Nueva York!, y la única ridícula esperanza es un chifladín disfrazado de conejo al que ¡le encantan las pizzas!

Lanza tu super YoYo, usa poderosos hechizos, esquiva al mal con el increíble pogo saltarín, o avanza a toda velocidad en la super patineta para poner en la línea de pateo de traseros a gangas enteras de osos, piratas, comadrejas, granujas orejones y anexas.

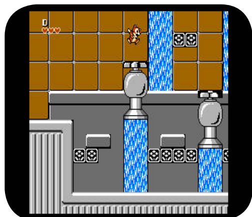
Desafiantes plataformas con bonus secretos, inteligentes juegos de cartas, música aderezada para el relajo, gráficos de gran detalle, y mucha comedera de pizza, serán los ingredientes que harán de ***Yo! NOID!*** un gourmet del video juego. Porque la diversión concierne hasta al más mustio de los jugadores.



CAPCOM



UN GRUPO DE RESCATADORES COMO NUNCA LO HA HABIDO



Una pequeña Aventura de grandes proporciones



La persecución del gato y la ardilla debe tener un final feliz: ¡captura a Fat Cat!

Gadget esta perdida, pero por suerte los detectives y rescatadores (y sus fervientes admiradores, hay que decirlo) Chip & Dale, Montoya, y la libélula Zipper no se quedarán de brazos (y extremidades) cruzados.

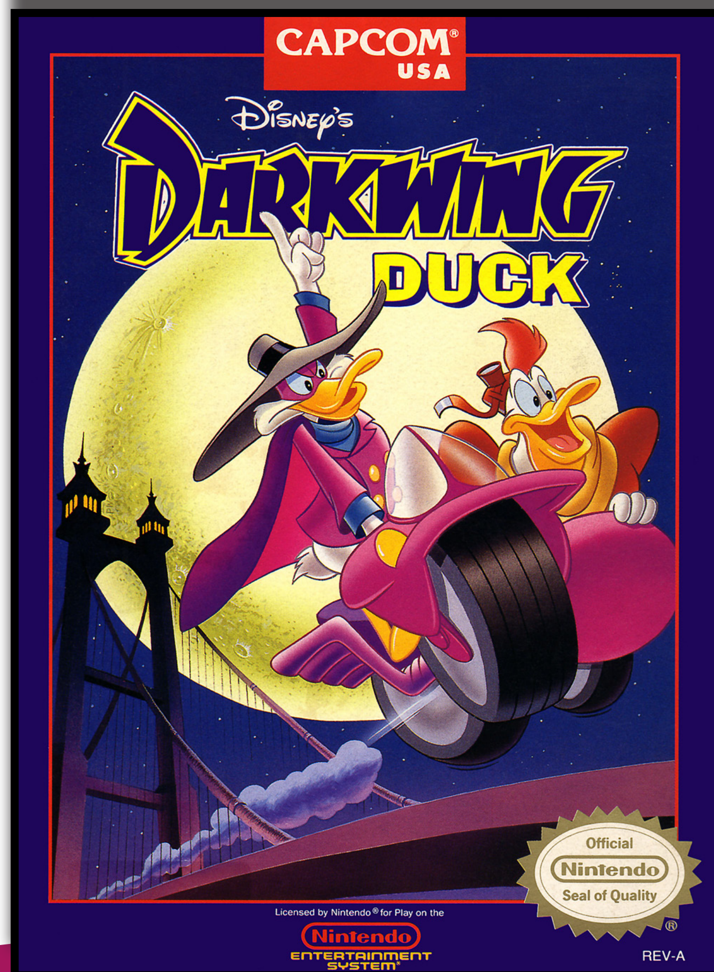
Pero hay algo igual de extraño en el caso del queso perdido: los 10 niveles de este juego se han visto rondados por Raquet Roo, Buzzbomb, Hawk Bomber, perros mecánicos, ratas robots, y otros bichos de zoológico, lo que nos hace creer que Fat Cat está detrás de todo.

Ya sabes tu objetivo, así que une al equipo de rescatadores, en esta bonita búsqueda con campo para 2 detectives simultáneos.

Para tu Nintendo Entertainment System



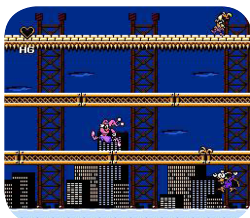
CAPCOM



HA LLEGADO EL TERROR QUE ALETEA EN LA NOCHE



Nada como poner nervioso al enemigo con nuestro CV



FOWL tiene a los patos más alebrestados de toda la cuadra

Drake Mallard (y no el chupacabras) es el terror que aletea en la noche bajo el alias de **Darkwing Duck**, en una Ciudad que ha sido tomada por Moliarty, Eggman, Liquidator, Megavolt, y toda la pandilla de patanes de **F.O.W.L.** (Federación Organizada de Waffleros y Ladronzuelos).

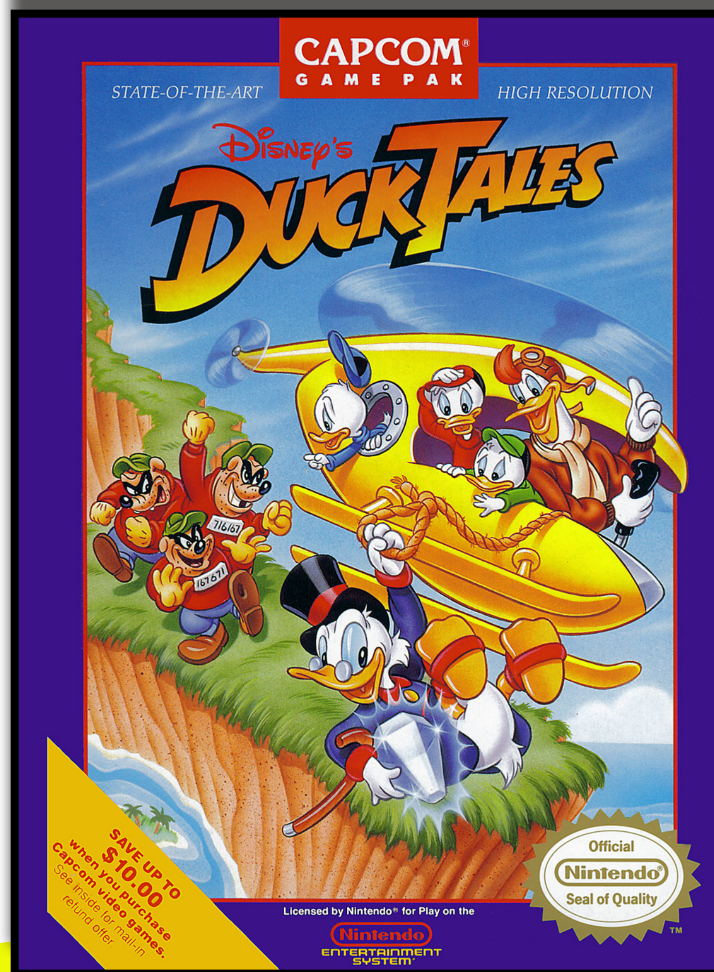
Junto al bueno para nada de Joe Mc Quack, y sus infaltables sombrero de ala ancha, capa, y antifaz, merodeará por el puente, las cloacas, y los cuarteles de **FOWL**, donde se opondrá a toda señal del mal.

Esta es una Aventura de más de una noche de patrullaje... ¡tú sabes si te la pierdes!

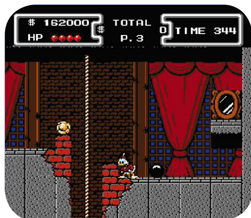
Para tu Nintendo Entertainment System



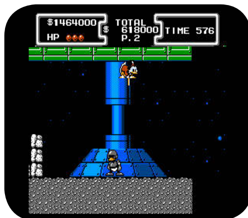
CAPCOM



¡POR LA LUZ QUE REBOTA EN MI BRILLANTE DINERO!



Si no crees en fantasmas ni en monstruos, entonces ve por el tesoro de Transilvania



Dicen los malos picos que en la Luna hallarás la más preciada joya del Universo

Rico Mc Pato (o Tío Gilito) ha tenido la buena fortuna de criar a 3 sobrinos, y junto a otros amigos de la gran Patolandia, se darán a la tarea de buscar por el mundo entero los tesoros que harán que su fortuna se vaya hasta la Luna.

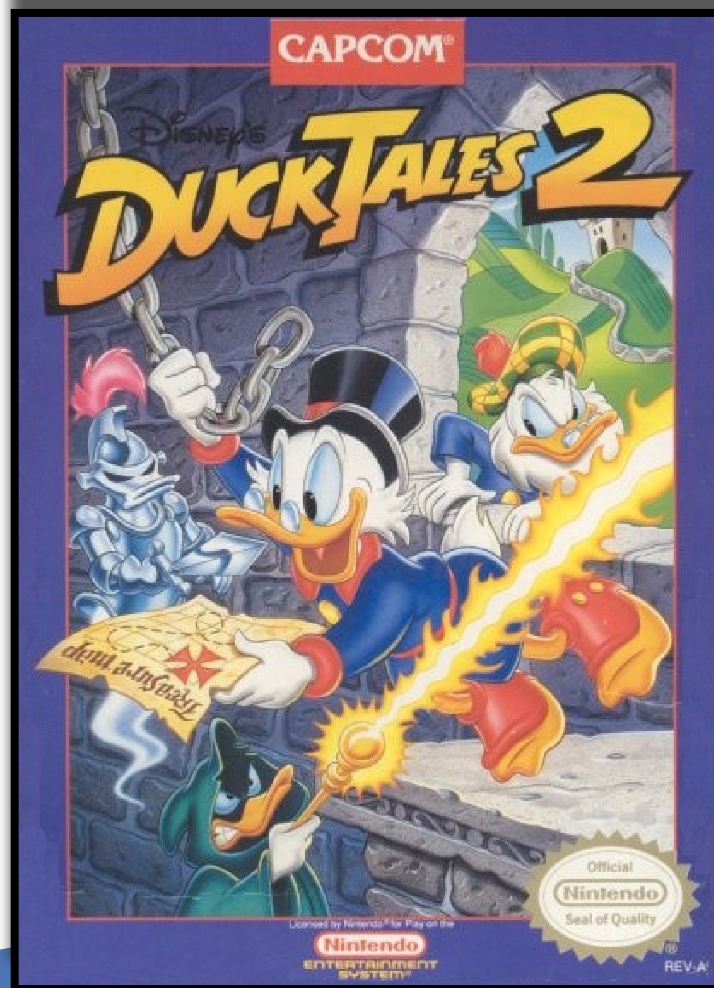
En pato-transilvania, en las Amazonas, y en otros lugares recónditos y (afortunadamente) peligrosos, habrá de valerse de su super (y envidiable) bastón-pogo para darle su coscorrón a todo aquel que quiera adelantársele.

¡También hay tesoros ocultos, así como piedras preciosas que harán que esto sea más divertido!

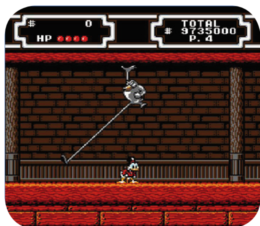


CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



¡CUA... CUA... CUÁNTOS TESOROS PARA MI SOLITO!



Este jefe estira la pata... icuac, cuac, cuac, cuac, cuac!



¡Al agua patos!, que ahí también hay tesoros ocultos

El Pato más rico no es el pato a la naranja, sino el magnate de Patolandia Mc Pato (Tío Gilito), quién se ha enterado que siguen habiendo tesoros sin dueño, y sin dudarlo se dice que puede darles un buen hogar.

Junto a su viejo camarada Joe Mc Quack, los sobrinos, y su pogo valuado en oro, Mc Pato te llevará a nuevas cumbres, y a lejanos abismos, con tal de apropiarse de su color dorado favorito, pero prometiéndote muchos ratos de divertidas aventuras.

El dinero lo es todo, la heredad como quiera va y viene.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



LA MEJOR AVENTURA SUBMARINA DE CAPCOM



Con una villana así tendrás las manos muy ocupadas



El fondo del mar es un lugar peligroso para una Sirenita

Ariel, la pequeña sirenita, necesita de tu ayuda para lograr su sueño Disney: un príncipe que respire aire.

El reto es pasar por los cinco niveles del juego, y poder así demostrarle al viejo Neptuno que mereces unos pies.

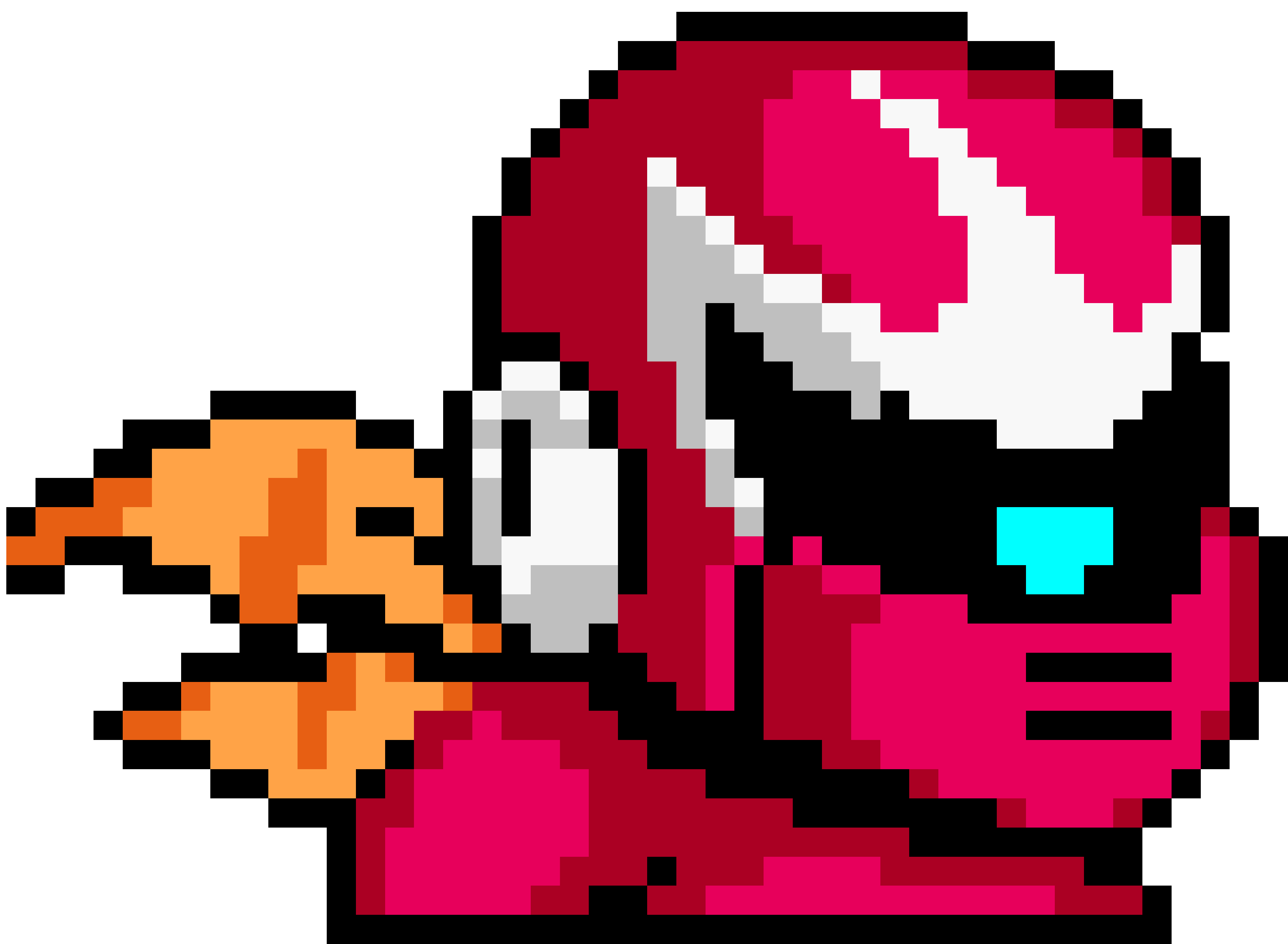
Acción infantil, gráficos simpatiquísimos, musiquita de la película, y un reto que traerá a los chiquilines con mucho cosquilleo en las manos.

En el fondo del mar todo es posible, hasta el “vivieron felices para siempre”



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System



"Energiza tu diversión"

MEGA MAN

by CAPCOM

TM





CON LA CALIDAD INIGUALABLE DE CAPCOM

* 1 Millón de bits de memoria

* Graficos brillantes y bien definidos

* Tecnología de punta

* Con la calidad de Nintendo







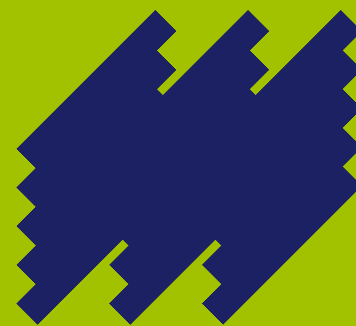
¡TOMA EL CONTROL!

Eres MEGA-MAN, el único salvador de la raza humana. Como Mega Man, debes hacer frente y destruir a los siete robots dirigidos por Willy (un genio científico que perdió un tornillo) ¿aceptas el reto?

Para tu Nintendo Entertainment System







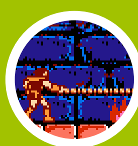
Konami nos presenta publicidades donde el común denominador es el gris, tan en desuso si no fuese porque la misma consola es de esta característica tonalidad. Pero Konami hizo algo más que perpetuar este color, y eso podemos verlo, por ejemplo, en publicidades de personas disfrazadas dando vida al o a los personajes de algunos juegos. La vieja Konami... raramente alguno de sus juegos pasaba desapercibido, y es así como quizás deberíamos llamarle: el forastero de lo negro y lo blanco, siempre intermedio y diverso como los matices entre estos dos polos, con títulos de corte "maduro" (***Contra***) contrastando con juegos de corte "infantil" (***Twin Bee***).

Este es un integrante más del triunvirato que dominó el ***Nintendo Entertainment System***; sus juegos se dicen excelentes, pero ¿qué hay de su publicidad?... ¿cumplió para lo que estaba destinada?...

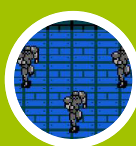
¡QUE MEJOR MODO DE CONVERGER QUE VIENDO TREMENDAS PUBLICIDADES!



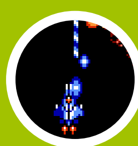
CONTRA



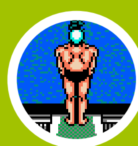
CASTLE-VANIA



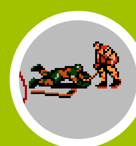
SNAKE'S REVENGE



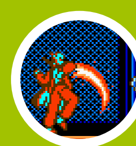
LIFE FORCE



TRACK & FIELD II



BLADES OF STEEL



MONSTER IN MY POCKET

¿SERÁ QUE KONAMI DIÓ AL CLAVO PUBLICITARIO? ¡NO TE TARDES EN AVERIGUARLO!

Cuando tu NES comienza a erizarse, solo hay una cura. Él es ***Bucky O'Hare***, el renegado croador más al pendiente de la Galaxia. Únetele en 8 aguerridos niveles interplanetarios que te pondrán a brincar la tablita al lado de tu cuadrilla espacial, protagonizada por la mística gatita Jenny de la Estrella Aldebarán, el pato "donde pongo el pico pongo la bala", el androide en primera clase





KONAMI NO TUVO DE OTRA MAS QUE APELAR AL EXPERTO EN LIMPIA DE "HORRORUGAS"

Blinky, y el resto de la cruza que te espera para pasarla fenomenal. Pero primero tendrás que rescatarlos del cautiverio, ya sabes, de entre la calientita y enternecedora lava de la estrella no polar, o del frío extremo del planeta agua dura, o ir al cinturón de esteroides de rocas ácidas, hasta que des con todos ellos. Solo entonces podrás ir por el premio mayor en contra del gran rufián Magma.



¡Atención a todas las legiones estelares de verdosos! (aunque tú seas el único verde de por aquí), ¡tienen luz verde para divertirse a lo grande con Bucky, antes de que el Sistema Solar sea otro bing-bang-boom!





UN LUGAR MAGNÍFICO PARA IR DE VACACIONES

TRANSYLVANIA
WELCOME
POPULATION
108 SOULS

La atracción principal de Transilvania está despierta y se muere de ganas por darte las Buenas Noches.

Aunque Simon clavase una estaca en el Conde en aquel legendario Castlevania, la maldición continúa en este mítico ***Castlevania II —Simon's Quest***® para ***Nintendo Entertainment System***®.

La única salvación son pistas de las cobardes 108 almas de Transilvania, las cuales te guiarán por apartados cementerios, Mansiones, y bosques llenos de hombres lobo, todo ello en búsqueda de dagas, flamas, látigos, pociones mágicas, y las reliquias de Drácula.

Pero cuidado, porque cuando la noche cae, tu boleto de escape de esta terrorífica aventura podría haber expirado.



KONAMI
Castlevania II
Simon's Quest

¡CASTLEVANIA HA RESURGIDO DE NUEVO!

La espera terminó. Y el thriller clásico de Konami está en boga con esta nueva y magnífica Aventura.

¡Búscalo ya! dónde solo los grandes juegos son vendidos.

KONAMI
Castlevania



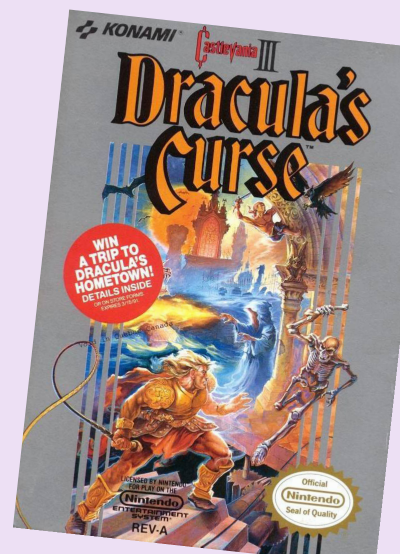
PREPÁRATE PARA LA METAMORFOSIS MÁS RADICAL DE TU VIDA

Justo cuando pensabas que las margaritas echaban raíces en la tumba de Drácula, este y su armada de las tinieblas vuelven a la carga en **Castlevania III: Dracula's Curse** para **NES**.

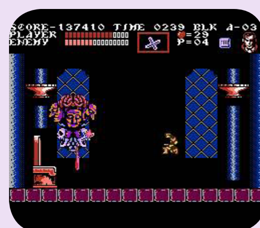
¡Pero maravíllate!, que esta vez se te ha regalado el poder de la transformación: 3 diferentes espíritus estarán a tu disposición. Y créelo, lo necesitarás para enfrentar a la grotesca Legión del Conde.

Con 17 posibles rutas de exploración, tus aventuras no serán las mismas. Así que, noble guerrero, elige los senderos del destino sabiamente y, quizás así, termines de una vez por todas con Drácula para vivir como una leyenda inmortal. No te equivoques, o podrías quedar Condenado.



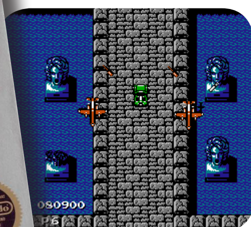




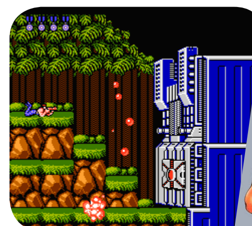
ELLOS TIENEN EL PODER. TÚ TIENES EL CONTROL.





Con los nuevos éxitos de Konami, JACKAL y CONTRA para tu NES, adéntrate en misiones plenas de acción y efusividad solo aptas para los duros comandos de élite.

El control está puesto, ¡es hora de ir a la carga!



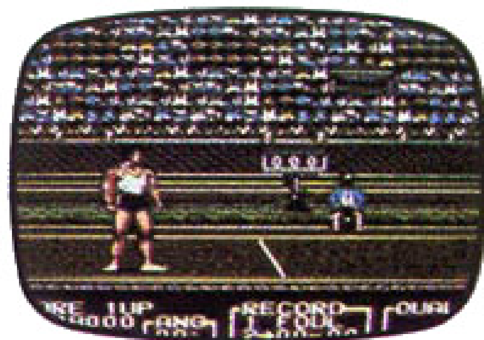






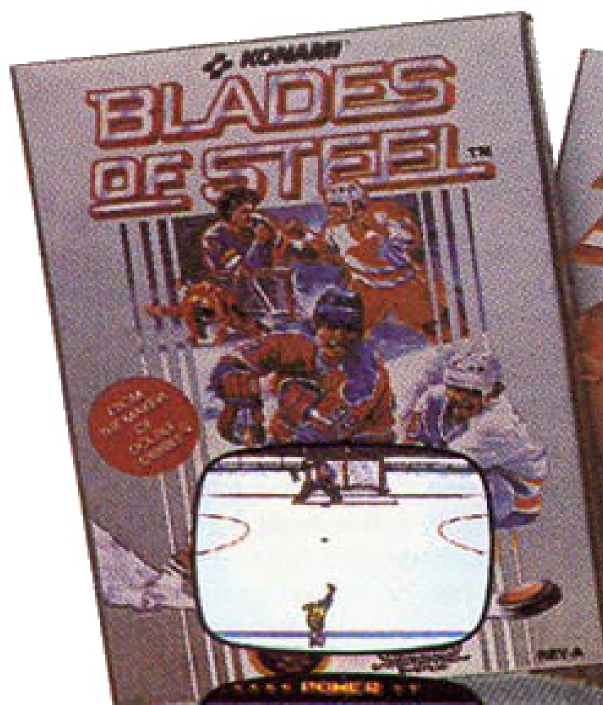
Contra y Jackal son marcas registradas de Konami Inc. NES es una marca registrada de Nintendo. Algunas fotos aquí mostradas podrían haber sido tomadas del Sistema Amiga.





¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!

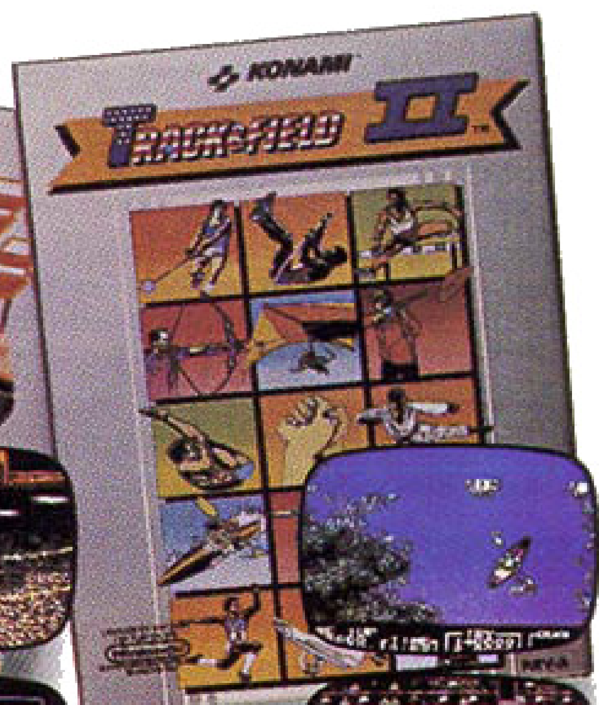
¡Prepárate, que con esta selección de títulos quedarás tan exhausto como tigre de tapete! Porque con un amigo, o contra el CPU de tu *Nintendo Entertainment System*, requerirás el 110% para llegar en primer lugar.

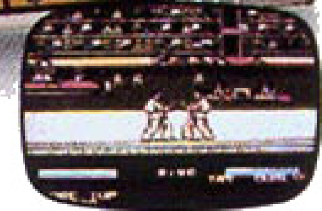










Pasa, dispara y anota en el más caliente juego de Hockey sobre hielo. Bastonazos y pelea también incluídos.

Corre y encesta en el primer juego de baloncesto 5 a 5 que incluye ¡toda suerte de clavadas, y tirazos de 3 puntos!

Reta a los mejores del mundo en 15 deportes olímpicos: salto con garrocha, esgrima, Tae Kwon Do, por decir algunos. Incluye exhibición.

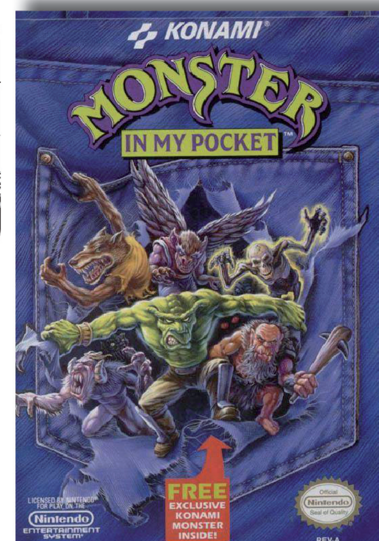
Espéralos en febrero.

KONAMI®



HAY ALGO TETRICO EN LA COCINA. Y NO SON LOS TRASTES SUCIOS.





Cientos de monstruitos se han amotinado en los 6 niveles de este juego, y junto a su cabecilla Warlock ¡tratan de dominar la Tierra!... espera, no, esto no es ***Contra***®, aquí solo quieren apoderarse de una casa, pero chiquititos como son ¡el cotilleo se vuelve titánico!. Vampiro o Frankie, hurga por todo rincón para correrlos de la casa, y siéntate a ver la tele como todo buen monstruo de bolsillo de trasero lo ha soñado.







KONAMI

Castlevania II

Simon's Quest™

LICENCIADO POR NINTENDO
PARA JUGARSE EN EL
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

THIS SEAL IS
YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS EVALUATED AND
APPROVED THE
QUALITY OF THIS
PRODUCT.

KONAMI®

Tiny Toon Adventures™



Graciosos y algo Locos



Para tu Nintendo Entertainment System

Bad News

TERRORISTS GO NUKE

INTERPLANETARY PRESS

ALIENS MASTER MILITARY MINDS

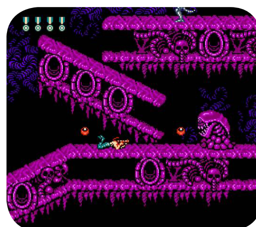
SI EL MUNDO SE ACABA MAÑANA, SERÁ TU CULPA

Konami y **Ultra** te ponen en el camino de las armas para darte la fuerza y el poder de salvar a la humanida de la extinción. En ***Super C*** y ***Snake's Revenge*** (los dos nuevos mega-hit de mega-guerra), serás bombardeado por la fuerza alienígena Red Falcon, y por el criminal número uno de la Tierra: Higarolla Kockamamie. Con uñas y dientes deberás pelear, pero ponemos a tu alcance armas devastadoras como el laser, el lanzallamas, lanza cohetes, y otros pertrechos terrícolas para esos niveles de destrucción masiva, y que así puedas excomulgar a esta escoria.

No digas que no te lo advertimos: si no consigues detenerlos, será el fin de la humanidad, y nadie sera más culpable que tú.









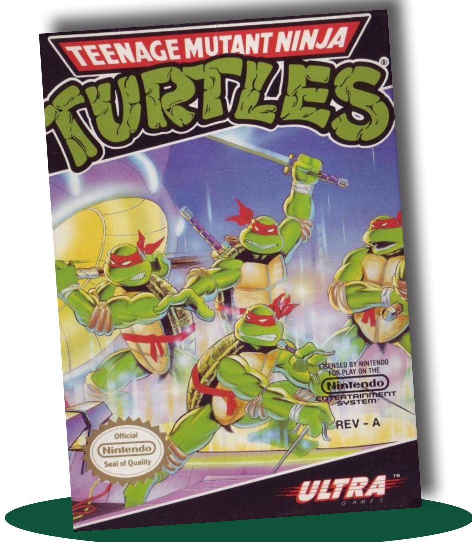




KONAMI

Juegos licenciados por Nintendo para jugarse en el Nintendo Entertainment System. 1990 Konami Inc, todos los derechos reservados.

¡HAZ DE TU CASA UN DRENAJE!



Porque PALCOM para Europa, y Konami y ULTRA para América, se han arrastrado por el fango de las alcantarillas para traerte toda la acción radical de las super-duper ¡Tortugas Ninja!

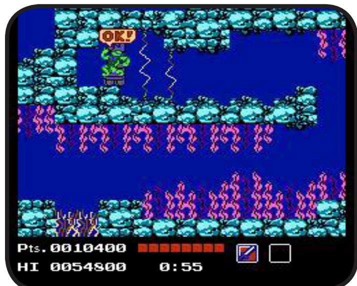
Del Bronx a Broadway, utiliza a tu super cuarteto para frenar al malévolo clan del pie, al ritmo del rescate de la honorable rata Splinter. Luego de eso vuelve para patear algunas conchas conchas demasiado duras de entender, y celébralo con una pizza “toute garnie” (quizás Abril se apunte al buffett).

Así que ya sabes, haz equipo con las Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes y ¡prepárate para dar y repartir duro castigo al mal!



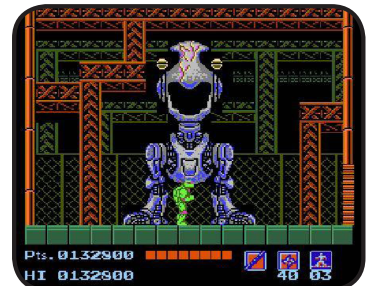










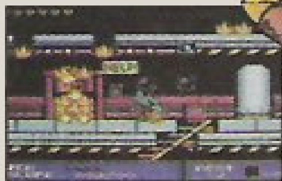


Saca la Basura.

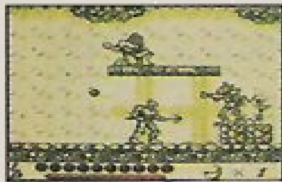
¿Quién se preocupa de que la Tierra no se vuelva un basurero tóxico?... ¡por supuesto!, solo ZEN: El Ninja Intergaláctico.

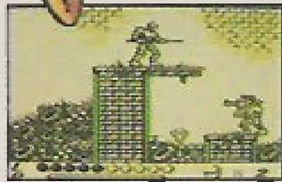
12 niveles en NES, que continúan en la aventura portátil del Game Boy, y solo así evitarás que Lord Contaminante, y su bizarro escuadrón tóxico acaben con el verde del planeta





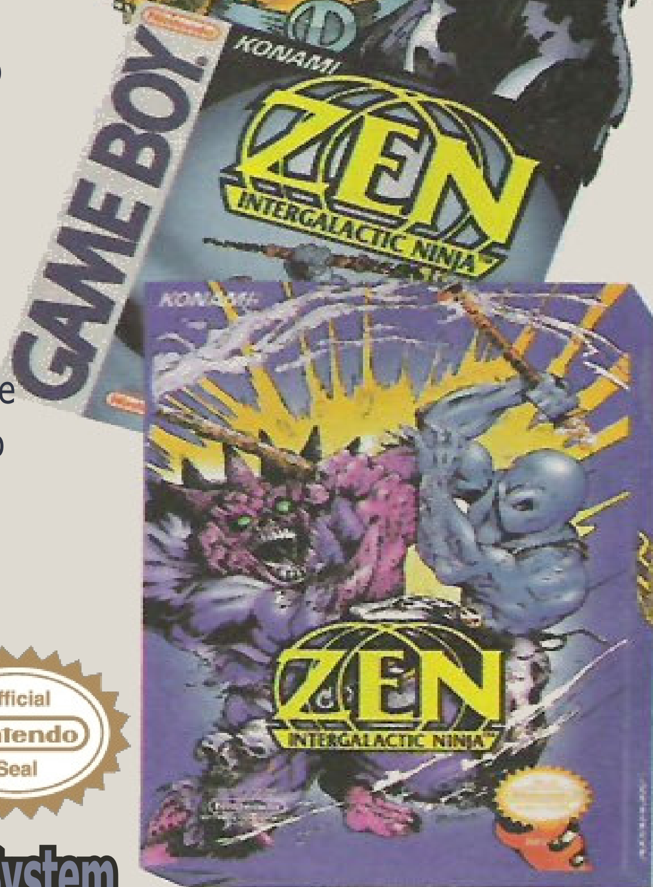




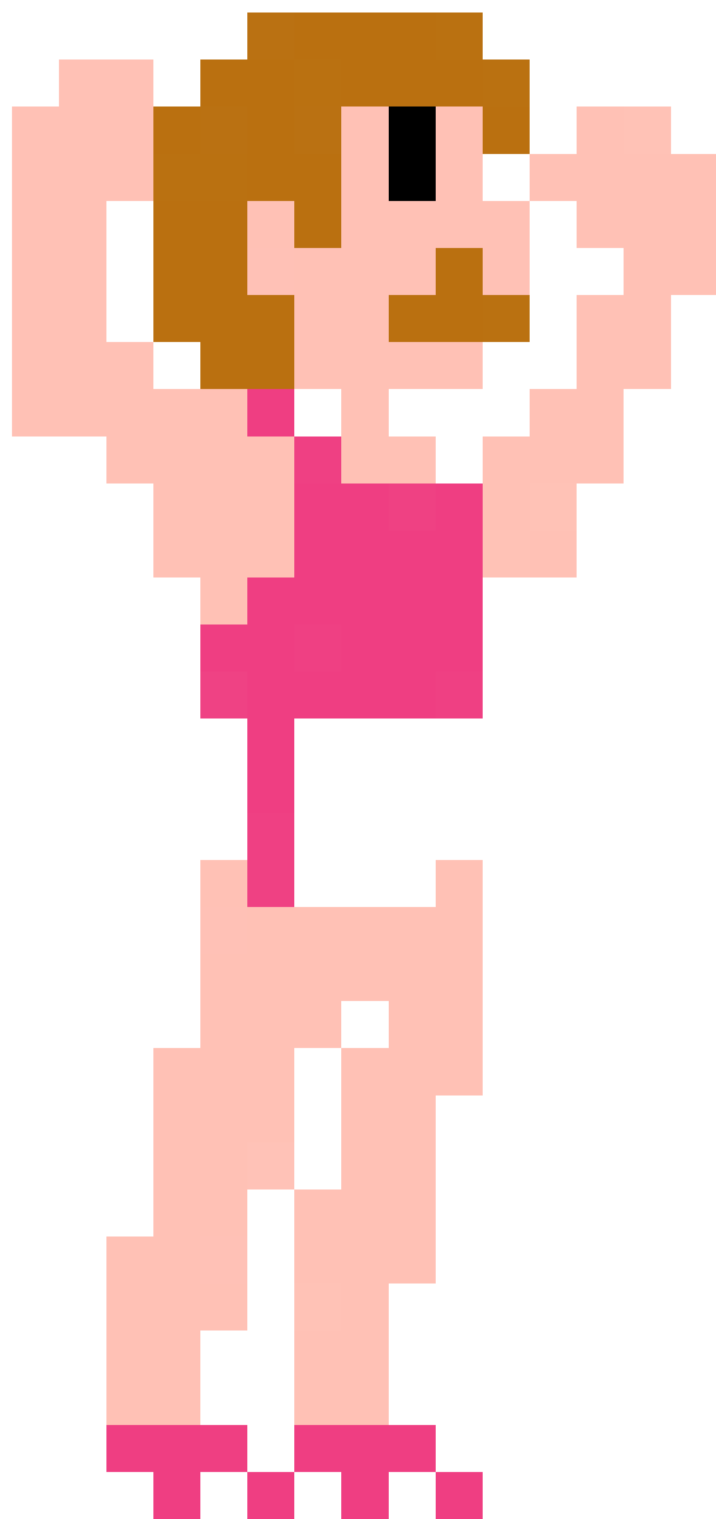


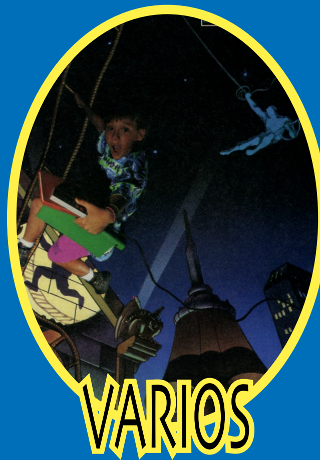
KONAMI





Para tu Game Boy, y tu Nintendo Entertainment System





VARIOS

Arribamos a las terceras compañías. Con las metas mercadológicas alcanzadas, queda entendido que incluso trabajos a medio terminar (como los de ***Acclaim***) pueden ser vendidos por su publicidad.

Para cumplir una máxima como esta (la venta de un producto), no creas que los publicistas diseñaban en *Photoshop*, por ejemplo, hay desde publicidades de trazos simples y prehistóricos que se acomodaban en las tiras cómicas, donde la calidad del papel no permitía "excentricidad". Otros panfletos publicitarios venían a 2 tintas, y ni que decir cuando se recurría a las fotos para sobre ellas montar contenido. Como sea, tal como algunas publicidades existieron en su tiempo es como las he querido presentar, aunque también verás algunas otras creadas de la nada, imaginando e ideando cómo hubiesen sido de haber existido. Empero, el boicot al contenido aquí se acaba, mejor entérate por tí mismo pasando la página, y viendo lo que este Especial ***MagazinNES*** ofrece sobre Terceras Marcas.

¡DESDE FOTOS FAMOSAS, HASTA TRAZOS ARTÍSTICOS, ES LO QUE OFRECEN LAS TERCERAS COMPAÑÍAS!



PHANTOM FIGHTER



HEROES OF THE LANCE



WRESTLE-MANIA



MANIAC MANSION



JACKIE CHAN´S ACTION KUNG-FU



BART VS THE WORLD



8-EYES

Y ESTO NO ES TODO, ¡BUSCA MUCHAS MÁS PUBLICIDADES EN ESTE APARTADO!

Juegos Calientitos para tu

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Prepárate, porque con lo más reciente del catálogo de Acclaim para tu NES, no tendrás ni un segundo de descanso.

Diversión Arcade, estrategia, y calidad inigualable, dan muestra del porqué Acclaim es la única compañia que puede ser llamado...

¡AMO DEL JUEGO!







Lucha cuerpo a cuerpo con WRESTLEMANIA y sus grandes estrellas.



Tu cuerpo es un arma, y se hace llamar RAMBO.



El supersónico AIR WOLF rompe la barrera de la diversión.



Ajusta tu cinturón de Warp, y viaja en primera persona con STAR VOYAGER.



Las aventuras de Kuros continuan en WIZARDS & WARRIORS.



La batalla en 3d que habías esperado solo con 3-D WORLDRUNNER.



El delicatessen de los deportes y la estrategia solo con WINTER GAMES.



Pilotea el más nuevo Helicóptero Stealth con el super shooter TIGER HELI.

Acclaim®
entertainment, inc
Masters of the Game

Productos licenciados para tu Nintendo Entertainment System

Enjoy Hudson

ADVENTURE ISLAND II™

Más diversión Tropicosa con Adventure Island II





Ve preparando el bronceador, la visera, y tus fabulosas hachas

El brujo escaldufo está de regreso, y ahora te trae a la vuelta y vuelta por OCHO nuevas islas en pos de la damisela, incluyendo la isla dinosaurio, con las criaturas prehistóricas más sorprendentes que se hayan visto en un televisor.

Volcanes. Avalanchas. Escorpiones gigantes. Cobras asesinas... ¡este médico brujo no se anda por las ramas!, y la acción se compagina magníficamente con un nuevo manejo de scroll en vertical/horizontal.

ADVENTURE ISLAND II, un fogonazo de lava que no te debes perder. Búscalo donde solo los grandes juegos son vendidos.

Licenciado por Nintendo para jugarse en el







HUDSON GROUP HUDSON SOFT®



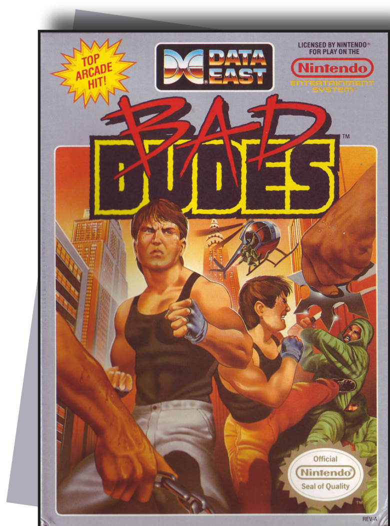
LOS "BAD DUDES" HACEN PALIDECER AL DOUBLE DRAGON

Pregunta a quien haya jugado ambos títulos Arcade. Bad Dudes es claramente el ganador. No hay comparación.

BAD DUDES tiene mejores gráficos. Más acción. Mejor jugabilidad. Del Arcade a los formatos computarizados de Nintendo, con BAD DUDES puedes contar con una mejor propuesta. Y por si eso fuera poco, está disponible para más sistemas que los Dragones.

El joystick se juega increíble -ágil, suave y con buena respuesta en su ejecución. El gameplay y los gráficos de las versiones caseras son sorprendentemente parecidos a los del Arcade original. Compruébalo por tí mismo. La emoción marcial con BAD DUDES hace que Double Dragon se sienta como en la prehistoria: próximo a la extinción.

BAD DUDES de Data East. Ahora disponible para Commodore, IBM, Tandy, Amiga, Atari ST y Apple II. Y por supuesto: Nintendo Entertainment System.

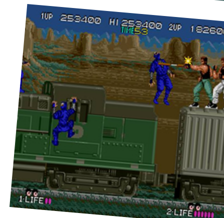


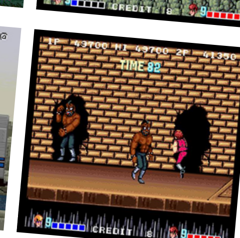
NOSOTROS

ELLOS

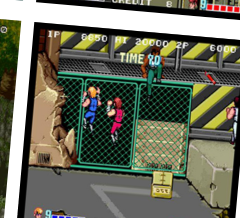













LOS ALIEN NO LE DURARON ¡NI PARA EL ARRANQUE!

THE SIMPSONS™

BART VS. THE WORLD



COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO DE ESTANQUE

Cuate, si estás listo para un juego que patea totalmente traseros, arránate con este juegazo cargado de 12 niveles explosivos, con fieras luchas y carreras radicales, que es para uno o dos sapos.





BURAI FIGHTER™

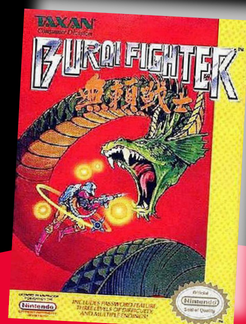
無頼戦士



¡¡EL UNIVERSO SE COLAPSA ANTE EL PODERÍO DE LOS BURAI!!

¡¡USA TU PROPULSOR DE PROTONES Y TU CAÑÓN LASER, MISILES, Y ANILLOS DE PODER, EN 7 MISIONES DE FUEGO RÁPIDO. Y DERROTA AL MALÉVOLO SLIME DRAGON DE UNA VEZ POR TODAS!!

- Opción de Password.
- 4 Niveles de Dificultad.
- Y muchas horas de diversión con un reto e historia sin igual con este super divertido y tecnológico shooter de soldados.



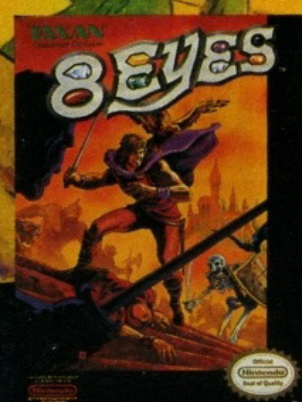


De TAXAN para el mejor sistema de 8-Bits

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

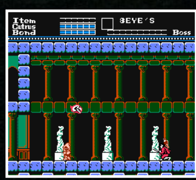
¡Una cruenta batalla por 8 piedras preciosas va a comenzar!

8 EYES



¡¡MODO DE ATAQUE DUAL!!

Las guerras nucleares han creado 8 valiosas joyas, de las que depende que la paz de la Tierra pueda volverse a hacer, o por el contrario: ahora que están en manos de los 8 terribles Dukes, que un Apocalipsis nuclear (como nunca se ha conocido) sea desatado, para terminar con la vida en la Tierra.



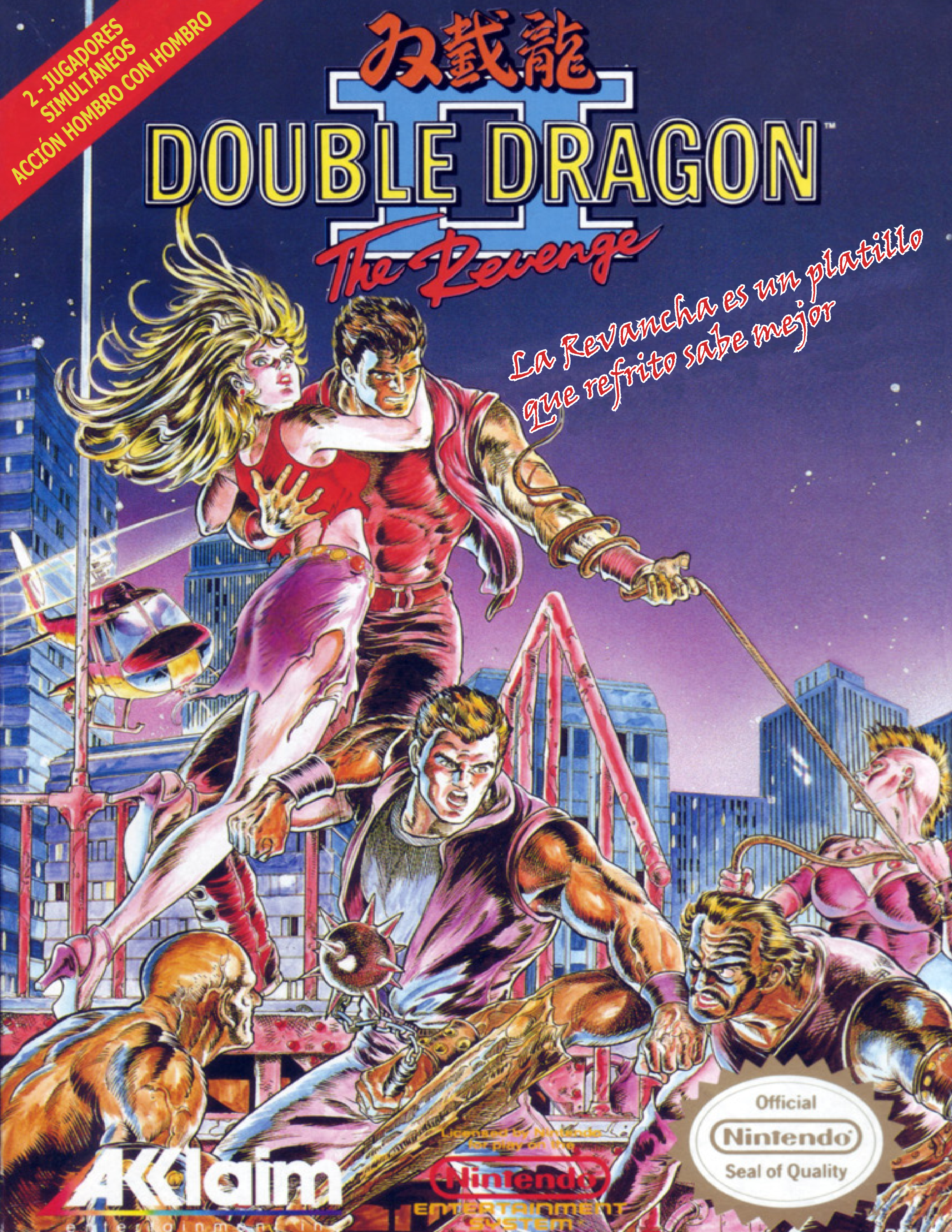
Eres Orín, el halconero, y junto a tu fiel halcón Cutrus (que puede ser manejado por un segundo jugador), debes recuperar las gemas, antes de que los Dukes del mal, y sus hordas diabólicas, den cumplido a su propósito. Usa el password para tus avances. Esta sí es una auténtica joya de NES que no te debes perder.





TAXAN
Consumer Division

Para tu Nintendo Entertainment System


2 - JUGADORES SIMULTANEOS
ACCIÓN HOMBRO CON HOMBRO
双截龍
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
La Revancha es un platillo
que refrito sabe mejor
Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Acclaim
Official Nintendo Seal of Quality

SUPER

dodge ball







LANZA, PATEA, O GOLPEA EN ESTA INDISCIPLINADA CONTIENDA

Haz equipo con los EEUU en su intento por triunfar en el campeonato de Super Dodge Ball. Salidos de quien sabe donde, este grupo de novatos esta haciéndola en grande, solo 7 equipos se interponen del ansiado trofeo, incluida la poderosa y única escuadra Soviética.

- 1 o 2 jugadores
- Gráficos de alta definición
- 3 Niveles de dificultad

Muy pronto cerca de tí el super torneo mundial de Dodge Ball. También auspiciado por CSG Imagesoft Inc, y Sony Corporation de America.

Licenciado por Nintendo para jugarse en el



¡NUEVO!

DEL CREADOR DE TETRIS

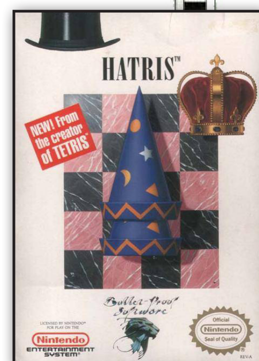
DE LA MODA, LO QUE TE ACOMODA

HATRIS

"Los mejores Juegos del Mundo"

Bullet-Proof Software





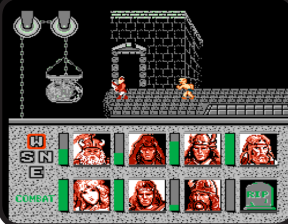
OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
VIDEO GAME

HEROES OF THE LANCE

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System

Official Nintendo Seal of Quality ®





¡LA MEJOR NOTICIA EN LA HISTORIA DE KRYNN! ¡EL ARRIBO DE LOS HÉROES DE LA LANZA!

¡En el primer juego oficial de Calabozos y Dragones para tu NES!

Para todo aquel amante de ***D&D***, ¡ahora puedes jugar el primer juego oficial de Dragones y Mazmorras en tu procterorado *Nintendo Entertainment System*!, el mejor derivado de la Edad Media traído al Medievo Moderno. Implementado con el popular módulo de juego de "Dragons of Despair DRAGONLANCE", aquí tienes un título cargado de plena Acción-Aventura. El jugador controla 8 personajes fantásticos, guiándolos en bravura contra legiones de Dragones y Elfos, magia y monstruos, en su travesía por los discos de Mishakal, y la derrota del legendario Dragón negro Khisanth.

Porque en tu NES todo es batalla campal, con ***Dragones y Mazmorras: Heroes of the Lance***, tienes simulada y asimilada toda la diversión que el juego de ROL pueda ofrecer.

- ◇ Acción acompañada de escenas animadas.
- ◇ 8 personajes, cada uno con talentos únicos.
- ◇ Pelea contra arañas gigantes, malévolos gnomos, Dragones, y otras hordas draconianas.
- ◇ Defiéndete haciendo uso de tus magias y un extenso arsenal.

FCI

NO SOLO COSAS DE NIÑOS

Enjoy Hudson

JACKIE CHAN's ACTION KUNG FU™

Cinturonazo negro al aburrimiento con JACKIE CHAN´S ACTION KUNG FU

Patadas por aquí. Voltearetas por allá. Poderes acullá. ¡Ya no se sabe con toda esta gente mala haciéndole la tarea pesada a nuestro simpático Jackie!
Ábrete camino por ríos de lava, tétricas tumbas, y ¡cuídate de los feroces tigres asalta karatekas!
Y si esperabas que al menos los gráficos fuesen flojos, te toparás con escenarios esplédidos, detallados, y estallando en color en sus ¡decenas de niveles!
Búscalo donde los grandes juegos son vendidos.







HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Hudson Soft USA, Inc., 400 Oyster Point Blvd. S-515
South San Francisco, CA 94080 • Tel: 415-495-HINT



Licenciado por Nintendo para jugarse en el



JAWS



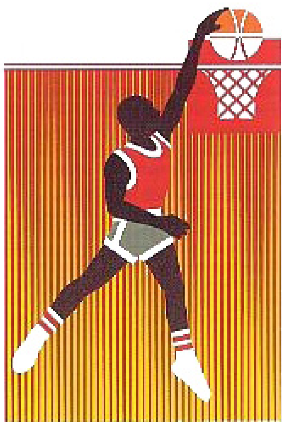


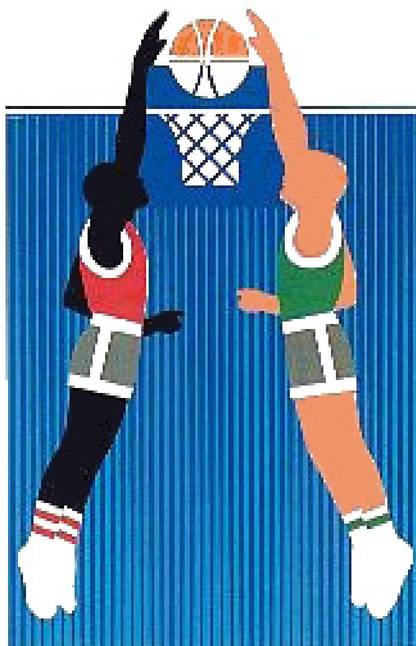
JORDAN VS BIRD
ONE ON ONE™

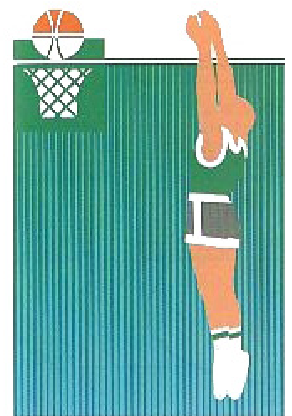


El mejor clavadista de todos los tiempos VS el mejor encestador de 3 puntos, en un “uno a uno”...

¡DUELO QUE DEFINIRÁ DE UNA VEZ POR TODAS AL MEJOR!









Dos grandes estrellas del baloncesto, en la consola estrella de 8-bits.

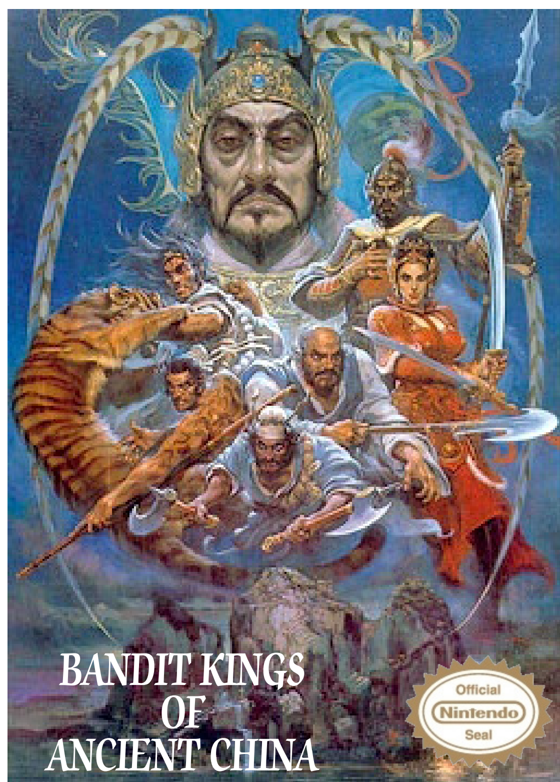
¡ENCESTA TÚ TAMBIÉN!



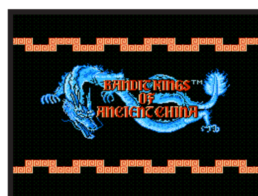


Para tu Nintendo Entertainment System

EL MUNDO ANTIGUO NECESITA HEROES VANGUARDISTAS



Bandit Kings, con 3 megas que mejoran los gráficos, te da más información detallada, y uno de los mejores gameplay para NES.



Pantalla inicial



Estudiando el mapa



Sus órdenes general

El imperio enfrenta dos amenazas. Desde dentro, Gao Qiu, el ministro de guerra. Un hombre que ha usurpado el trono de un débil, pero justo Emperador. Su malévola arrogancia ha contaminado cada nivel del reino, hombres honorables han sido exiliados, mientras que los perversos han sido recompensados con altas posiciones de autoridad.

Fuera de las fronteras, la horda Mongola espera la oportunidad perfecta para invadir. Y estos son tiempos donde los tigres marchan como hombres. Únete a los héroes fugitivos en su lucha por defender el honor del Imperio de la tiranía de Gao Qiu, y del poder de las armadas bárbaras.



Nobunaga´s Ambition - Conviértete en todo un señor feudal del siglo XVI (Daimyo). Ubicado en tiempos de guerra desatados por la muerte del Shogun, tu objetivo es reunir al mejor ejército no solo de guerreros, sino de estrategas en todos los campos que habrán de unir las Provincias escindidas por los conflictos. Con las instrucciones correctas, ¡tú puedes dirigir a toda una nación!



Romance of the three kingdoms - Como todo un señor bélico de la segunda centuria China, es tu deber restaurar un imperio fragmentado por el caos. Reúne a los más valientes guerreros para armar tu ejército. Combina fuerza y estrategia para destruir a tus enemigos, y reclama el poder que por ley te pertenece ¡para así gobernar sobre toda China!



Genghis Khan - Conviértete en el más grande guerrero que el mundo haya conocido. A través de batallas y alianzas, forja la legendaria horda Mongola. Y así, con ejércitos enteros a tu servicio, los imperios del mundo son blancos tentativos de tu poder. Pelea con valor y hombría hasta el último hombre, para obtener la meta más ansiada de todas: la conquista de grandes imperios del mundo entero. Y tu lugar en la historia.

¿QUÉ TAN BIEN CONOCES LA HISTORIA DE KOEI?

De noviembre de 1990 a febrero de 1991, participa en una trivia que dará a 40 ganadores por mes el derecho a una super playera con valor de 12 dólares. Mantente atento a las bases y preguntas de la trivia para así ser partícipe de la historia de KOEI.
Solo KOEI lo hace por tí.
Rigurosamente histórico.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Este sello es tu garantía de que Nintendo ha evaluado y aprobado estos juegos para ser jugados en el Nintendo Entertainment System.





SE RENTA

Se renta Hamster en perfectas condiciones para hacer experimento en Microondas.

PD Tengo más de uno, llámeme.

555-3662
555-3662
555-3662

Misterioso Avionazo en el Triángulo de las Bermudas

Un pequeño aeroplano que contenía lo que las autoridades han llamado "cultivos experimentales" y que tenía como destino Centro América, se estrelló ayer en el infame Triángulo de las Bermudas.

O tal es el reporte pericial que se ha levantado pues, aunque no se ha constatado, la avioneta perdió contacto con el radar a eso de las 17:30 pm, en este que es uno más de los misteriosos casos que se suman...

Continúa en la Pag. 30-B...

FOTOS PARA BODAS, DESPEDIDAS DE SOLTERO/A, O PARA CITAS MANIÁTICAS

Michael F. Stoppe

State University
Porter Hole Hall
Rm 404
555-1467

EDNA QUERIDA

La columna de consejos más famosa de América

EDNA QUERIDA: Tengo un problema con la decoración de mi casa que me tiene deprimido. Fíjate que cuando pongo mi sofá en la sala, no puedo abrir la puerta, ¿qué debo hacer?

- El Decorador depresivo

QUERIDO DECORADOR: Usualmente esas puertas echan a perder un hogar. La solución es simple: pinta tu puerta del mismo color de tu muro, así nadie se dará cuenta que ahí hay una puerta, y en cambio te halagarán el sofá.

¿Que no sabes por dónde empezar?...

¿Qué tal si iniciando el juego jalas el felpudo para obtener la llave que te dará acceso a Maniac Mansion?

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM



Jaleco USA, Inc.
310 Era Drive
Northbrook, Illinois 60062
(708) 480-1811

¡¡NECESITO SU AYUDA!!

SANDY FUE SECUESTRADA POR EL DR. FRED --

REÚNANSE EN EL CAMINO QUE LLEVA A MANIAC MANSION PARA IR A SALVARLA.

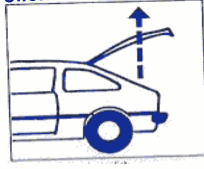
-DAVE

¿Quieres pistas y no le has echado un ojo a eso que se llama manual?...

Se nota que te falta un tornillo



" Secuestrado por la Policía de Meteoros "



"¡Se llevaron a mi bebé camaleón!, clamaba la desesperada madre"

Por: Ema Madre Madrepora

Debe haber un cielo, porque de ahí vino ese objeto volador que lanzó su luz sobre la cajuela de mi Toyota 1974.

"Al principio pensé que se trataba de una vitamina multivitaminada de aire, una publicidad de alguna compañía farmacéutica para que compráramos su producto, pero cuando mi bebé camaleón comenzó a ponerse verde, supe que algo andaba mal" arguye la desesperada madre.

"Eran como las cinco de la tarde -sigue contando- un vehículo se detuo detrás del nuestro en el instante mismo del siniestro, yo estaba en shock para darme cuenta de las cosas, penas si percibí, lejanamente, que la matrícula del auto que se había detenido junto al nuestro decía "POLICIA METEREOLÓGICA", fue demasiado tarde, porque mi bebé comenzó a ser elevado por esa luz del OVNI, los hombres del auto vecino solo dijeron "nosotros nos haremos cargo", y de pronto ni luz, ni coche estaban ahí.

"Si ahora tengo el ánimo para seguir contándolo, es porque unos instantes antes de partir, mi bebé me dijo -volveré mamá- y ya no seré verde, sino morado como siempre me has querido..."

SE VENDE NES EN PERFECTO ESTADO, ESCEPTO POR UN CONTROL QUE SE ME ROMPIO CUANDO JUGABA MANIAC MANSION Y ME "CABRIEE".

Interesados, estaré en el concierto de RAZOR a las 11:30, llevo camisa de fuerza

No seas vurro!, se escribe EXCEPTO!



Maniac Mansion®

Enjoy Hudson

¡ESTÁN VIVITOS Y COLEANDO!

Comidos, bañados, y ¡Esperándote en Mendel Palace!

¿Que dónde queda este palacio?… en lo más recóndito de la pesadilla bufónica de una guapa señorita. Una pesadilla donde sus propios juguetes han cobrado vida ¡y ahora la tienen cautiva! Es guapa, pero hay que recorrer ¡20 áreas y 200 niveles! Y cuidado, porque si crees que eres tú quien está jugando con él, podría ser que sea él quien esté jugando con tu ingenio.

MENDEL PALACE, una fantasía ida de la madeja, como tú comprenderás.



Modalidad para 2 Jugadores

Licenciado por Nintendo para jugarse en el

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM





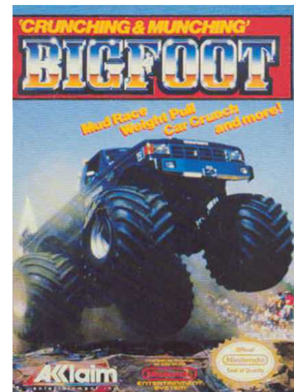
HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

CUANDO EL ANDAR SE HACE DURO...

¡¡SOLO LOS DUROS SIGUEN ANDANDO!!

BIGFOOT





DIVERSIÓN AL 4X4X4

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡ÉXITO ARCADE!
¡2 JUGADORES SIMULTÁNEOS!

NARC

"NADIE HABIA TENIDO LAS AGALLAS… HASTA AHORA"



Tú eres Max Force. Tu misión: aprehender a Mr. Big, el criminal no. 1, y destruir su imperio de drogas, decomisando contrabando, dinero robado, y armas ilegales.

Pero necesitarás artillería pesada para proteger al inocente y castigar a los culpables, privilegios que solo un NARC puede tener. Solo alguien con agallas como tú.



Licenciado por Nintendo
para jugarse en el

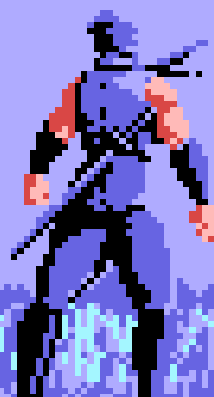






NINJA 外伝™ GAIDEN

Disponible Marzo ´89



Licenciado por Nintendo para jugarse en el



ENTERTAINMENT SYSTEM



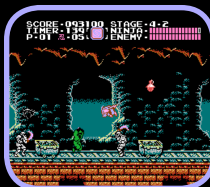
1989 TECMO, INC.

¡Acción Ninja! y eso no es todo, ya que ahora puedes tener en tu NES toda la acción de este gran Arcade pero envuelto en un sorprendente halo de misterio. Y eso no es todo, TECMO se ha encargado de incluirle cortos animados que hacen de Ninja Gaiden todo un agasajo visual. Usa la espada secreta mientras tomas las vestiduras del Ninja Ryu, junta armas especiales y poderosas magias, y descifra el misterio que se esconde detrás de una misiva. TECMO lo firma.

CARACTERÍSTICAS:

- Acción para un jugador
- Gráficos y música sublimes
- Opción de continuación
- 5 Armas y talentos
- Cinemas display
- 14 Stages en 6 Actos
- Poderosos Jefes







LOS JUEGOS DE TECMO... ¡DIFÍCILES DE SUPERAR!

NINJA 外伝 II
THE DARK SWORD OF CHAOS

Disponible Junio ´90



Licenciado por Nintendo para jugarse en el

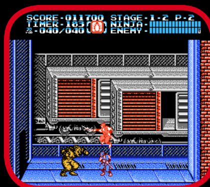


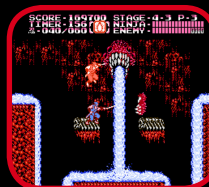
La muy esperada secuela de Ninja Gaiden llegará muy pronto. Acosado por los misterios de su pasado, la Espada Oscura del Caos traerá de vuelta a la acción al joven Ninja Ryu y a un infernal némesis, el malvado Ashtar. Pelea a lo largo de 20 escenarios acompañados de 10 cortos animados con la calidad de TECMO que tú ya conoces. Tu habilidad y astucia podrán otorgarte 5 diferentes poderes, incluyendo el nuevo y poderoso talento de los "Ninjas Fantasma".

CARACTERÍSTICAS:

- Acción para un jugador
- Gráficos y música sublimes
- Opción de continuación
- 5 "Power up"
- 10 Cinema displays
- 20 Stages
- 6 Armas especiales







LOS JUEGOS DE TECMO... ¡DIFÍCILES DE SUPERAR!

NINJA 外伝 II
THE DARK SWORD OF CHAOS

Disponible
Junio ´90



Licenciado por Nintendo
para jugarse en el



ENTERTAINMENT
SYSTEM

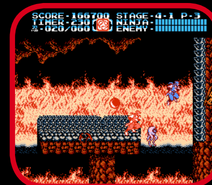
La muy esperada secuela de Ninja Gaiden llegará muy pronto. Acosado por los misterios de su pasado, la Espada Oscura del Caos traerá de vuelta a la acción al joven Ninja Ryu y a un infernal némesis, el malvado Ashtar. Pelea a lo largo de 20 escenarios acompañados de 10 cortos animados con la calidad de TECMO que tú ya conoces. Tu habilidad y astucia podrán otorgarte 5 diferentes poderes, incluyendo el nuevo y poderoso talento de los "Ninjas Fantasma".

CARACTERÍSTICAS:

- Acción para un jugador
- Gráficos y música sublimes
- Opción de continuación
- 5 "Power up"
- 10 Cinema displays
- 20 Stages
- 6 Armas especiales







LOS JUEGOS DE TECMO... ¡DIFÍCILES DE SUPERAR!

NINJA 外伝 GAIDEN™

EPISODE III

THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Disponible Agosto ´91







Licenciado por Nintendo para jugarse en el

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

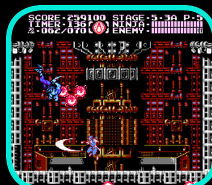
1991 TECMO, INC.

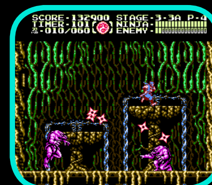
Cerniéndose sobre las ancestrales fuerzas del mal, el legendario Ninja Ryu vuelve para concluir la épica Aventura de Ninja Gaiden. Con nuevas técnicas, un arte marcial depurado, y la legendaria Espada del Dragón haciéndole compañía, deberá tener a raya una extraña amenaza de otro mundo que, guareciéndose en las antiquísimas ruinas de un barco apocalíptico, dará un ultimátum a la vida. Irene, Foster, y nuevos y misteriosos invitados, darán al título el broche de oro a una de las mejores sagas místicas habidas en NES.

CARACTERÍSTICAS:

- Acción para un jugador
- Gráficos y música sublimes
- Opción de continuación
- 5 artes Ninjitsu y otras magias
- Cinemas display
- + 14 Bloques de Escenario
- Múltiples armas, incluída la super Dragon Sword

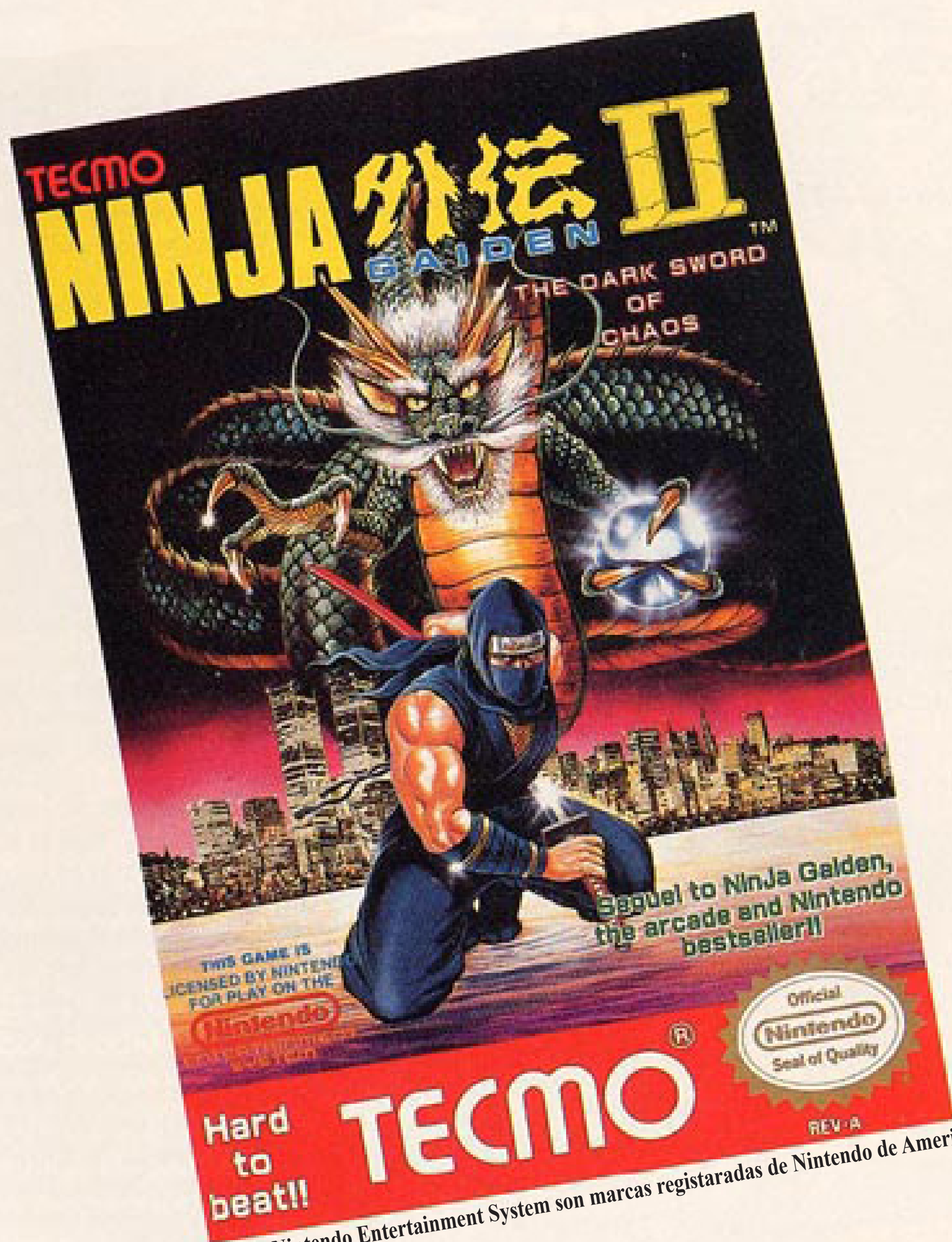






LOS JUEGOS DE TECMO... ¡DIFÍCILES DE SUPERAR!

¡SORPRENDENTE!



Nintendo, y Nintendo Entertainment System son marcas registaradas de Nintendo de America Inc

Próximamente

TECMO, INC.

PHANTOM FIGHTER™

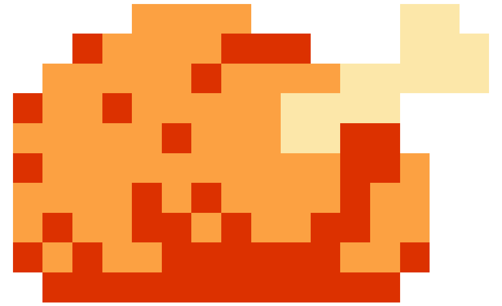
Enfrenta lo sobrenatural solo con tus técnicas KUNG FU

Los malévolos Kyonshies asaltan los poblados de China, solo un maestro marcial de lo sobrenatural como tú puede enfrentarlos. Un password, heroísmo, y mucha patada voladora, serán los remedios para deshacerse de las ¡más de doce clases de zombies ancestrales!



Para tu
Nintendo Entertainment System

FCI





¡EL GUERRERO CASTIGADOR DE MARVEL LLEGA A TU NES!

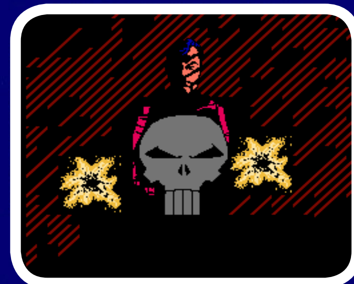
--- En un día de campo, Frank Castle y su familia quedaron atrapados entre el fuego cruzado de unas bandas rivales Neoyorkinas... solo Frank salió con vida.

Y así, autollamado "Punisher" (Castigador), y con el talento de un reconocido boina verde, Frank no tomará prisioneros en esta nueva guerra contra criminales y gente "limpia", liderada por el filántropo Kingpin. Y ahora, toda esa acción justiciera de la Gran Manzana **¡¡llega a tu NES con todo el poder y negrura del comic!!**

Pero las heridas del pasado de Frank se vienen con él: el despiadado Jigsaw, el astuto Hitman, y hasta el letal ninja Sijo tratarán empedernidamente de acabar con este ajusta cuentas de la camiseta del cráneo. Usa tus pistolas, metralletas, y hasta tus efectivas granadas de contusión en contra del crimen: hoy es día de paga.

Pero no olvides que mientras tú los cazas entre cloacas, arrabales, y madrigueras de mala muerte, ellos también están tras tu hedor...

SI NO LO JUEGAS, SERÁS CASTIGADO, Y LO FIRMA... The Punisher ---



A la justicia la mueve la venganza... al castigo no.





Tratándose de escoria como esta, Punisher hará el trabajo gratis



Que tu deseo de castigo no te haga dispararle a los inocentes



THE PUNISHER... Auténtico castigo al crimen desde tu consola NES

-- Acción como pocas veces la has visto en un shooter de rieles.
-- Metralla, bombas, y hasta acción a puñetazos con un decorado gráfico a tono con el castigador.
-- Interactividad con los elementos del escenario... ¡dispara a todo lo que veas!.
-- Dispara, esquiva, golpea, acierta a los cientos de enemigos y villanos de la gran Manzana podrida, y acaba con la masa muscular de Kingpin.

TM





PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







Niñas, se van a romper las medias

Para ese destructor que llevas dentro, juega RAMPAGE, donde una de cada dos criaturas multivitaminadas eres TÚ.

¿Y la Ciudad?... solo está de paso.



RAMPAGE

Para tu Nintendo Entertainment System

¡ATAQUE TIBURÓN!



Solo tú y tu *Tiburón Tigre P-40* se mantienen entre tus aliados y el olvido. Atrapado entre líneas enemigas, el contrario trata de aniquilarte con todo lo que tiene (cazas, tanques, buques de guerra, ametralladoras tierra-aire...)

¡Pero tu puedes con eso y más! tú eres el mejor piloto de cuanto escuadrón se haya conocido, así que cuida tu *6 en punto* y no ceses el fuego. El *Tiburón Tigre* tiene la cadencia y maniobrabilidad si tú tienes las agallas.

"Sky Shark... ágil, donde los enemigos son numerosos, y los gráficos muy vívidos..."
– Game Players Guide to Nintendo Games

"... un shoot'en Up que combina la acción furiosa con buenos gráficos para dar una emocionante experiencia de juego."
–Video Games and Computer Entertainment



Algunas capturas del juego para **NES**®



En Sky Shark ¡quedarás mordido por sus gráficos VGA!



El comité de bienvenida no siempre llega por suelo raso



No porque seas un tigre, este Nagmachon te dirá "pásele"



A las 11 en punto, tanques y cazas te asediarán con tropelía

Nintendo *ha evaluado la calidad de este producto. Licenciado por Nintendo para jugarse en el Sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES®)*

CÓMO JUGAR SOLAR JETMAN, Y VIVIR PARA CONTARLO.

Esta es tu guía hacia tesoros perdidos

Este es el Jetpod. Toda una máquina intergaláctica exploradora. De ensueño.

A este fulano no lo hagas enojar. No se lo toma a bien viniendo de extraños.

Si este de aquí te atina con su cañón de plasma, estarás frito.

Planta carnívora que no ladra, ¡sí muerde!

¿Dónde hemos visto a este antes?

Este chiquilín viaja en manadas.

Escudo de fuerza. Básico para defenderse.

Booster. Una manera de adaptarse a la canija gravedad interplanetaria.

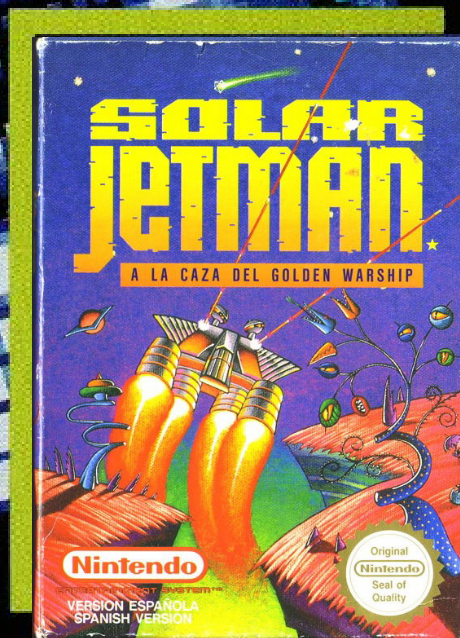
El personaje principal.
Tú: Solar Jetman.

Este está de tu lado. Pero averígua de qué modo.

Una maquinota contra quien pelear.

Un alien con actitud (hay que reconocerlo)

La Madre Nodriza. Solar Jetman le llama hogar. Es también tu pase de abordaje a 12 mundos Alien que esconden las piezas de la nave de oro. *Bon Voyage!*



TRADEWEST

Nintendo *ha evaluado la calidad de este producto. Licenciado por Nintendo para jugarse en el Sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES®)*

Solstice

La mejor de las Aventuras isométricas ahora en tu NES

El solsticio está por completarse,
y los demonios por liberarse...

Decenas de calabozos y puzzles
en uno de los juegos
más desafiantes del sistema NES

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality ™

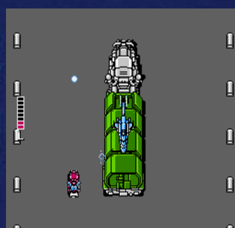
Para tu Nintendo Entertainment System

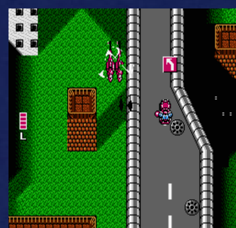
ESPIONAJE A VELOCIDADES SEDUCTORAS

SPY HUNTER

VELOCIDAD, ESQUIVADAS, GIROS, DISPAROS, EXPLOSIONES, Y MÁS

¡EL ÉXITO ARCADE LLEGA A CASA!





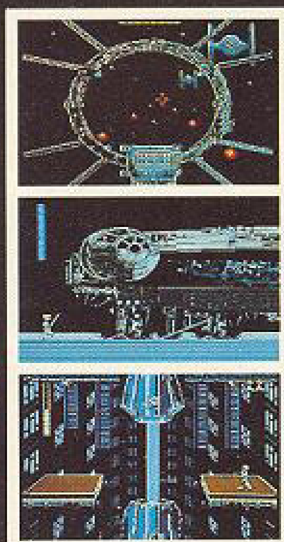




AHORA PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

UNA FUERZA SUPERIOR EN TU PANTALLA

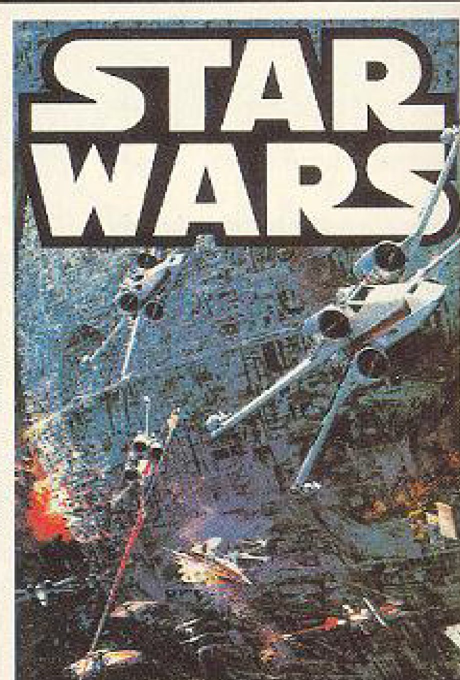
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM



Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader.
Darth Vader está preparado, ¿y tú?

JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE

ENFRENTA EL ЯETO SOVIÉTICO

TETЯIS*

¡POR FIN!... UN CONCEPTO QUE ATRAPARÁ AL JUGADOR MÁS CASUAL



¡Muchas horas de juego con sus múltiples opciones!



¡Modo cooperativo!... así es: ¡dos jugadores haciendo equipo!



Modo competitivo con selección de *handicap*, VS computadora u otro compañero



Desarrollado en la Ex-Unión Soviética. Tetris rompe con la cortina de hierro

*Tetris no es un juego, es un concepto adictivo, imitable en todos los campos del entretenimiento.

Solo o acompañado, deberás formar líneas horizontales acomodando las piezas que caen. El CPU puede ser tu compañero o rival. Tetris no tiene fin...

¡PORQUE ASÍ DEBE SER LA DIVERSIÓN!

Dale un respiro a los XXX ´em-up, y Goza con Tetris*

DE LOS CREADORES DE GAUNTLET, R.B.I. BASEBALL, AFTER BURNER, Y OTRAS JOYAS ARCADE

TENGEN

Subsidiaria de:



*** Producto No Licenciado por Nintendo, para el Nintendo Entertainment System.**

¡QUE BUEN MOMENTO PARA DECIRME QUE ME ROBARON LA MENTE!





¡PREPÁRATE PARA
EL VIAJE DE TU VIDA!



TOTAL RECALL

Ayuda a Quaid (¿quién es ese?) a salir con vida de sus vacaciones en Marte (¡tratan de matarlo!). Será divertido (como una ortiga en tu calzón) y relajante (eso puede serlo, ya que evitarás una catástrofe interplanetaria). Cuidado con los agentes, los ninjas, y robodrones (y no te olvides de viajar nuevamente con nosotros).

Totall Recall, el juego de acción que nunca olvidarás (aunque te laven el coco).



Para tu Futuro Nintendo Entertainment System



SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL






Para tu Futuro Nintendo Entertainment System

UNINVITED

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



En tu no-cumpleaños eres el no-invitado a esta terrorífica Aventura Gráfica



Seño, ¿me puede decir cómo salir de esta linda casa?

Official Nintendo Seal



¡No debí haber ido por el queso!

THE UNTOUCHABLES







Licenciado por Nintendo
para jugarse en el





Ocean de América, Inc

WEREWOLF
THE LAST WARRIOR™

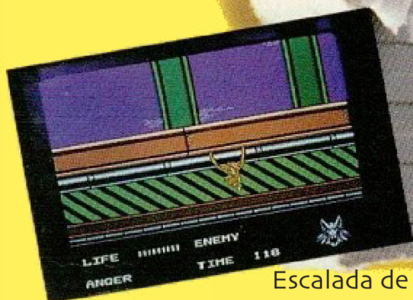


Seis niveles de laberintos y trampas humanas para hombres lobo



Los esclavos mortales de Faryan acechan en cada esquina





Escalada de diversión hacia la guarida de Faryan

¡COMIC GRATIS!

No te pierdas esta gran historia -que relata desde el origen del Hombre Lobo, hasta su enemistad con Faryan- en su primera edición en Comic. ¡De auténtica colección!, y es GRATIS dentro de la caja de *Werewolf, el Ultimo guerrero* de *Data East*



¡MAS ACCIÓN DE LA QUE UN CARTUCHO PUEDE CONTENER!

El mundo ha sido destruído por el Dr. Faryan. Un loco. Pero en el camino, uno de los guerreros obtuvo los poderes mágicos del lobo. Y cuando encuentre a Faryan, pelos y colmillos serán lo que menos importará.

Werewolf, el último guerrero.

Acción intensa para tu Nintendo Entertainment System

Licenciado por Nintendo para jugarse en el







HAY DOS FORMAS DE GANAR EN EL RING





PARA JUGARSE EN TU

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM VCR

Acclaim™ entertainment, inc.

Nintendo *ha evaluado la calidad de este producto. Licenciado por Nintendo para jugarse en el Sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES®)*

¡SÉ UN GUERRERO!

WCW

WORLD CHAMPIONSHIP

WRESTLING SM

DÉJATE DE LLORIQUEOS, Y ÉNTRALE A LA VERDADERA LUCHA DE HOMBRES, EN UNO DE LOS MEJORES JUEGOS... QUÉ DIGO: EL MEJOR JUEGO DE LUCHA LIBRE PARA TU

¡¡¡¡ N I N T E N D O !!!!



FCI

COMO YA LO DIJO EL GUERRERO: PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CURIOSIDADES

PUBLICIDADES EN FONDO NEGRO



MEGAMAN 2
STRIDER



BIONIC COMMANDO



WILLOW

Hasta donde sé, estas son las tres publicidades que CAPCOM lanzó en formato "lumbrera". Las publicidades son viejas, así que con ayuda de Paint.NET me he permitido rehacerlas y he aprovechado para traducirlas al español (las has visto en el apartado de CAPCOM). La de Willow, sin embargo, fue adecuada tiempo más tarde para tener las capturas en la posición inferior derecha.



MEGAMAN

EL HEROE DE LA HUMANIDAD SE LLAMA MEGAMAN

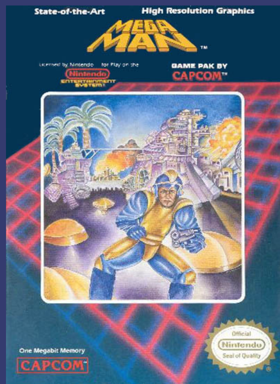
La publicidad del primer Megaman me resulta curiosa, en primer lugar porque hace mención a detalles como "un millón de bits", un lenguaje que quizás no entendíamos en lo más mínimo, pero que por lo extraña y fabulosa que suena la frase, debió ser un modo convincente de decirnos que el juego era realmente futurista.

Como pasó con otras muchas publicidades, el publicista no tenía ni mota de idea de qué trataba el juego, lo que se nota cuando se asientan cosas como que Megaman es el salvador de la raza humana, o que debe enfrentar a 7 Robot Masters.



CURIOSIDADES

ARTE DE CAJA Y PUBLICIDAD DE LA SAGA MEGAMAN





La disimilitud que CAPCOM tenía de los mercados Americano y Europeo, la podemos ver presente en las cajas y publicidades de la saga Megaman.

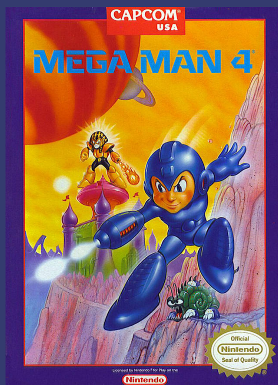
No obstante las diferencias marcadas (en la primera trilogía, principalmente), existen cambios demasiado notorios en la saga misma que llevan a este personaja de ser un guardián humano (tipo policía) hasta el infantil androide sintetizoide que conocemos hoy en día.

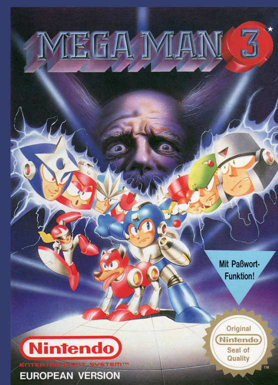
Curiosa la forma en la cual la publicidad incide en un producto.



















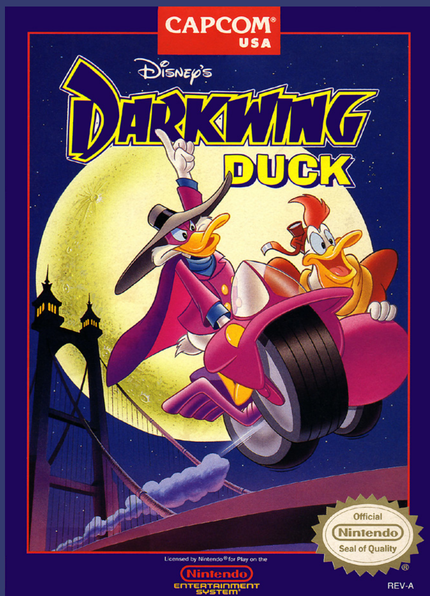


AMERICA

EUROPA

CURIOSIDADES

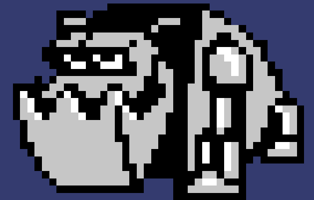
CAPCOM COMPRA LAS LICENCIAS DE DISNEY PARA HACER JUEGOS... Y EL DERECHO A LAS PUBLICIDADES



Las publicidades de Disney no obedecieron a los deseos de la corporación, pues quedaron a merced del propio CAPCOM.

Estas publicidades venían con el mismo molde de juegos como Street Fighter 2010 (fondo blanco, un par de capturas, y una descripción ficticia del juego), sin olvidar las marquesinas moradas que adornaban estos productos. Sin embargo, en lugar de imponer el conocido "State-of-the-Art" de CAPCOM, una ilustración caricaturesca fue la que ganó la partida publicitaria.

¿Que Disney compró MARVEL?... me gusta imaginar lo que habría sucedido si este evento se hubiese desencadenado en 1985.



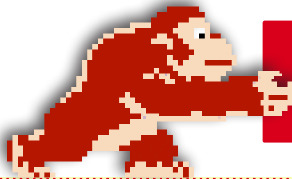
PUBLICIDADES DE JUEGOS NO LANZADOS



La publicidad puede acarrear otros propósitos más allá del ex profeso, digámosle parafernalia (vendible, desde luego, por la misma publicidad), la mayor de las veces apalancada por la nostalgia, no se diga cuando se le incluye un "regalito" (promoción) al citado juego.

Pero bien, el punto al que quiero llegar es que hubo juegos de NES (de CAPCOM) que no fueron lanzados pero que fueron muy esperados, me refiero a títulos como Titan Warriors o Darkvoid Zero, que de no haber sido por la publicidad que se les dió, ahora serían unos perfectos desconocidos. ¿Alguien sigue dudando en gastarse unos billetes en "horripilante" publicidad?





14 BASICAS DE LAS PUBLICIDADES

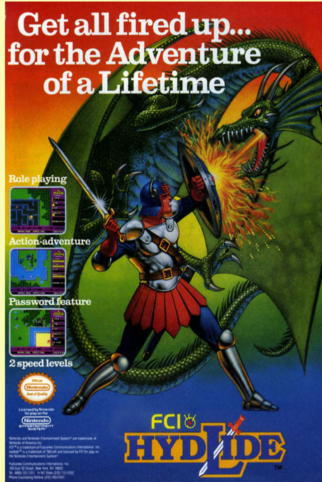




DEL DUMMY AL OFFSET (O VICEVERSA, CREO YO)

Como diría Edgar Allan Poe: la desgracia cunde multiforme sobre la Tierra. Así también la publicidad. Aquí algunos ejemplos del modo en cómo una misma publicidad se podía ilustrar o "laminar", según el papel o el propósito, o si iba perdida en algún interior o se presumía en una cuarta de forros.





HYDLIDE





8 EYES



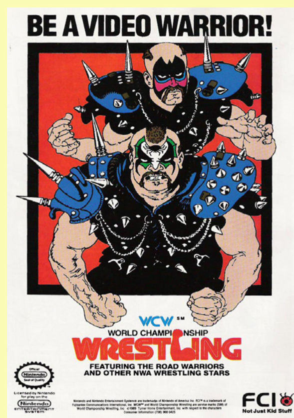


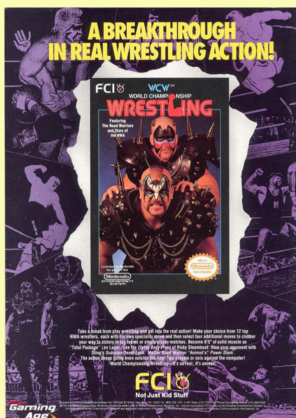
SEICROSS Y MAGMAX





GUN.SMOKE





WORLD CHAMPIONSHIP WRESTTLING





PHANTOM FIGHTER



13 LA SEGUNDA MISIÓN

En el caso de algunas publicidades no fue necesario hacer cambios drásticos por la cuestión regional. En estas, por ejemplo, Konami solo difuminó el contorno de una publicidad intensa y cargada de acción, para dejarla con "foco" (derecha). Este tipo de técnica predominaría por sobre un arte original (como el de la izquierda), y lo podemos constatar por juegos como TMNT 2 : The Arcade Game, o Rollegames.





12 LA MISMA MANTA NEGRA REVOLCADA

De las publicidades "humanas", la caracterización de "Wrath of the Black Manta" lleva consigo un sello muy distintivo por una cosa que se llama "escorzo", en este caso del *Shuriken*, que al mismo tiempo le da el carácter a la publicidad, y dice todo del juego.



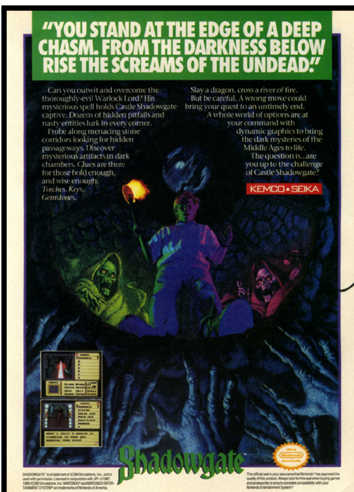


¡Carambas!, ¡ese ninja ha comprado al chamaquito con dinero y un fenomenal cartucho de NES! ¡CÓDIGO ADAM! ¡CÓDIGO ADAM!

11 LOS NIÑOS ENCONTRARON LOS CONTROLES (Y LOS CERILLOS)







KEMCO-SEIKA suele hacer montajes donde los niños son literalmente introducidos al promo (algo así como lo que se vió en la cinta de Roger Rabit). Lo interesante es que suele dejar un mensaje del sistema: ¿notas el control de NES en la mano de uno de ellos?...

PERDIDO (Y AÚN NO ENCONTRADO) 10

Tristemente, el reciente sismo en Japón no es el primero del que se tenga constancia. En el gran terremoto de Hanshin, ocurrido en Enero de 1995, el material original de Castlevania II se perdió, incluida esta publicidad.

Solo el tiempo dirá si se le vuelve a ver, mientras tanto, aquí tenemos un scan publicitario que se le alcanzó a sacar.



9 REVANCHA DEL PAPEL

Algunas publicidades llegaron a ser tan famosas que cuando se les puso en movimiento (para algún comercial), se respetó la esencia del drama.

He aquí una de ellas:



8 LAS IDEAS TAMBIÉN TRASCIENDEN

Esta publicidad ya la hemos visto: "Ellos tienen el poder. Tú tienes el control". El slogan es tan convincente que pienso que lo demás no importa. Y SEGA debe pensar igual, porque años despuès veríamos algunas publicidades en este orden de ideas: "Los buenos. Los malos" "La música. Los instrumentos".





NINTENDO POWER Y EL PODER CUÁNTICO 7

Ya he destacado en otras ocasiones la loable labor de los ilustradores de Nintendo Power. Y es que lo que esta gente a veces hacía, era valerse de algunas publicidades para redecorar sus análisis y pivotar terceras ilustraciones (las de Battletoads o Monster in My Pocket son memorables), dando así otra cara publicitaria a un determinado juego. Se valía.

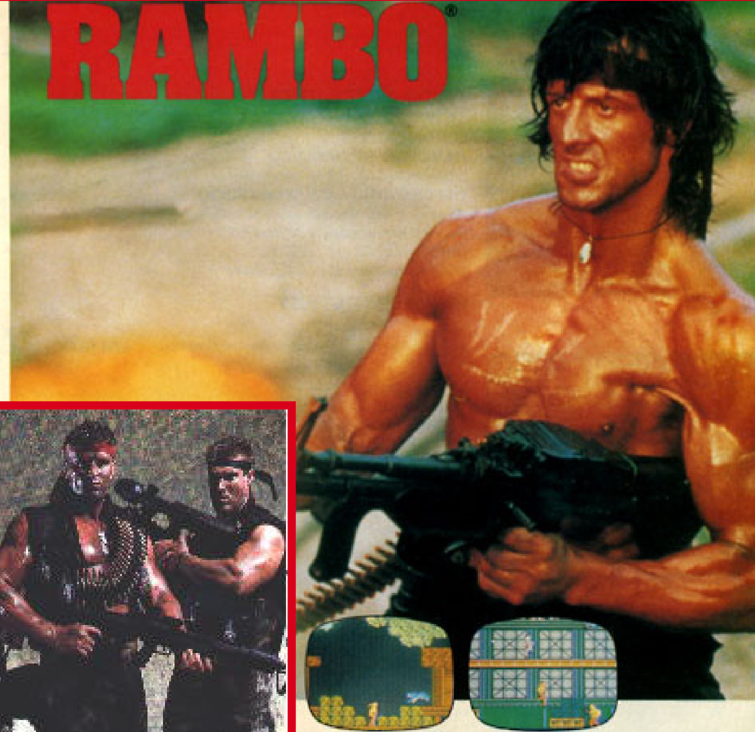




→

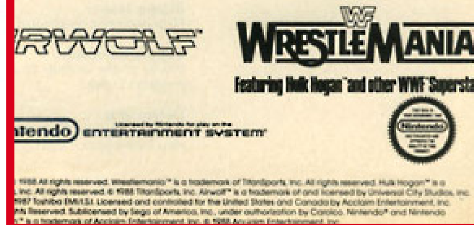
6 LOS TIPOS DUROS NO BAILAN

Hacen publicidad. Y juegan video juegos. Aquí se les ha contratado para demostrar que el músculo y la agresión sirven para espantar gente mala, sean Aliens, terroristas, o gangueros, ahí están, para hacerte compañía desde la comodidad de tu NES, aunque con todo el hedor de una axila de macho.







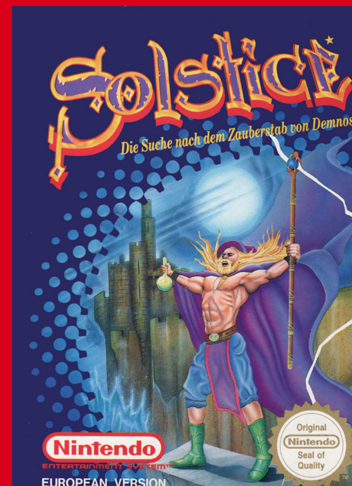






SOLSTICIO 5

En lugar de hacer una mejora visual de la publicidad original (edición), el publicista ha optado por dramatizarla con un ser humano, disimulando su firma con la propuesta del fondo negro y la luz ambar.



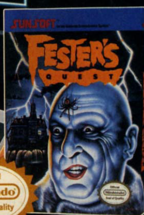


→

GET THE TITLE THAT JUST MIGHT DRIVE YOU CRAZY!

You rang.







Fester's Quest™ takes the skeletons out of the closet for a trip to outer space.

If "space games" are your thing, here's the spaciest one yet! With Lurch, Pugsley, Thing, and the rest of the Addams crew at his side, Uncle Fester leads the way in the wildest, wackiest alien shoot-'em-up ever! The action is manic, the graphics explosive, and the story is guaranteed to leave you howling. So find out for yourself how much fun going crazy can be. Get "Fester's Quest." At your favorite dealer now!

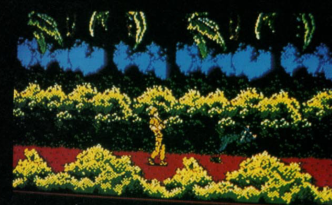
Hot News for Hot Shots!
Get the inside track on Sunsoft games in the FREE Sunsoft Game Time News.

Name ____ Age ____
Address ____
City ____ State ____ Zip ____
Mail to: Sunsoft, P.O. Box 2390, Libertyville, IL 60198

SUNSOFT® THE TITLEHOLDER!

GET THE TITLE THAT TURNS YOUR TELEVISION INTO TUNNELVISION.









Platoon™ just might be the most frighteningly real video game ever.

For a single foot soldier in guerilla combat, the object isn't winning, it's survival. The harder you fight to get out, the deeper you're drawn into the madness of a war fought in, and under, the toughest jungle terrain imaginable. The action is as explosive as the 3-D graphics, the tension as bone-chilling as the first-person perspectives. Can you get into it? Then get Platoon, at your favorite dealer now. But be forewarned: this isn't kid stuff.

Hot News for Hot Shots!
Get the inside track on Sunsoft games in the FREE Sunsoft Game Time News.

Name ____ Age ____
Address ____
City ____ State ____ Zip ____

SUNSOFT® THE TITLEHOLDER!

EL TIEMPO NO PASA EN VANO (MENOS SI SE JUEGA NES)

Por alguna extraña razón, Sunsoft quiso que dos de sus publicidades fueran CASI idénticas. Excepto claro, el juego. No sé si el niño de la primera foto es el joven de la segunda, pero aquí tenemos un ejemplo de cómo se podía jugar con la originalidad, y el sentido homogéneo que se le puede llegar a dar a una línea de publicidades. Que tiempos aquellos.

3

EL PODER MUTANTE DE LJN

No hace falta ser un maníaco de los comics para sentirse atraído hacia juegos con publicidades que deslumbran por su heroísmo. Pero aquí tenemos el ejemplo claro de que una cosa es la publicidad, y la otra es la calidad del juego: hacerlo bonito no lo hace más auténtico.

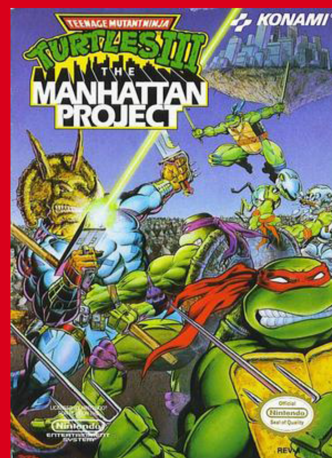




EL QUE NO FUE, NO SERA

2

Dado que en la publicidad de TMNT 3 se usó el mismo dibujo que aquí vemos (el Box-Art), quiero enunciar algo que muchos fans hemos reclamado fogosamente: la aparición de un extraño personaje triceratops excluido del juego (o quizás Bebop y Rocoso le hicieron manita de puerco para mantenerlo al margen).



Esta anécdota seguro quedará para la posteridad, pero también la moraleja aprendida de saber que la publicidad (solo a veces) es chapucera, y nos vende cosas que no existen.

ACCLAIM, Y LOS AMOS DEL UNIVERSO.

1

La influencia se deja sentir cuando uno ve publicidades así. Aunque no quise que estas básicas fueran un TOP, esta en particular se reserva un premio por tener una mezcla perfecta (según yo, sin saturar el paladar de la vista) de lo que el resto ofrecen: cosas reales como la serpiente, los rubíes, la espada; edición como ¡el mismo papiro!, y no se pierda detalle de la "aguada" detrás de la chica, la elegancia de las letras, las capturas que muestran el juego, o la caja que se presenta encajada entre suntuosas monedas, por citar la mayoría.

¿Que Acclaim es el Amo del juego?... aquí lo vemos como todo un ¡Amo del Universo!

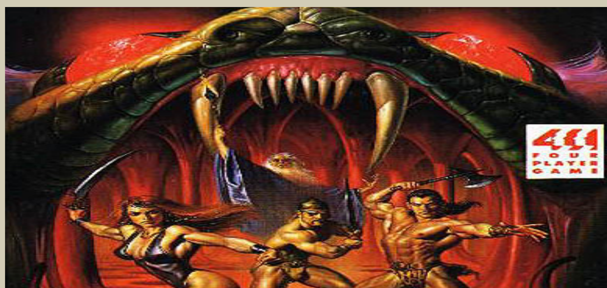
gaining strength, experience, weapons, spells and armour. Down you'll go-through 16 levels of adventure-each one packed with fabulous treasures, demons and dangerous monsters-you'll even discover the secrets of the Zoom Tubes. Until, at last, you confront the evil Serpent, coiled and writhing, waiting to strike. Will you finally end his reign of terror... or just be another one of his victims?

SWORDS & SERPENTS™

Acclaim™ entertainment, inc

Masters of the Game™

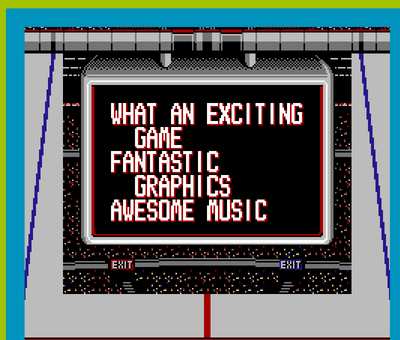
Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System®





Cierre

Soy de esas miles de personas que creen que no existe una regla para hacer publicidad: no porque se quiera hablar de un título arcaico se deben emplear tonalidades blancas y negras, ni porque se hable de un titulo *suigeneris* usar terminados lustrosos o destellos impactantes, ni que decir del blanco que tan de moda estuvo/esta, aduciendo a que lo "minimal" era/es lo chic de ese/este momento (algunos seguimos pensando que esto obedecía/obedece a un ahorro en pigmentos, y nada más).



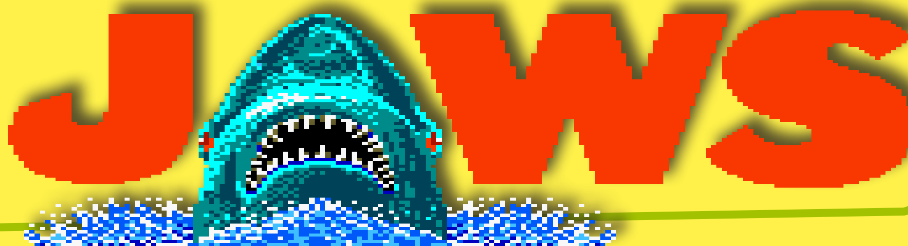
Las publicidades de Konami (dentro de un mismo juego) nos hacen ver que la originalidad siempre irá un paso adelante de la moda

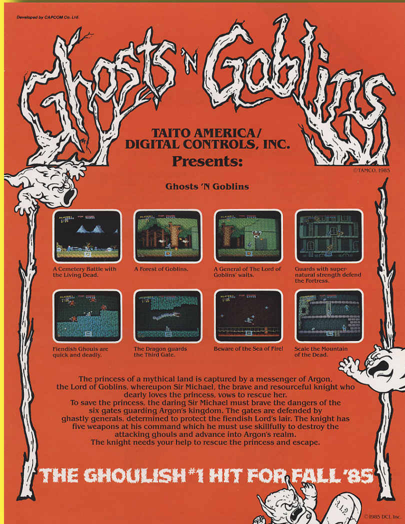
Como sea, lo que he intentado al hacer este Especial es concebir un prisma donde incidieran múltiples ideas cual colores. Sin discriminar. Ideas de mucha gente que casi siempre desde el anonimato (pero con el estandarte de la marca) dejaba huella de su trabajo publicitario en torno al ***NES***: mírese la representación que se hacía para poner personas reales en juegos como ***Contra*** o ***Snake´s Revenge***, o la forma en la que el *offset* "lavaba" algunas otras publicidades (***Gun.smoke*** o ***Hydlyde***). Es por esa misma riqueza (y por el sentido único e ilógico de que seguramente no veremos a la venta una Revista de Publicidades) que el buen ánimo me invitó a hacer este Especial.



Algunos le llaman "concepto". Yo le llamo letras grandototas junto a dibujos pequeñitos.

Por otro lado, quise hacer este trabajo buscando la regla universal que predominara en estos anuncios, pero como siempre, me topé con cosas particulares (rara vez me funciona a la inversa); es por eso que, para el objetivo, me bastó "recrear" aquello que no pudiera entender en su intimidad (¡ups!, esto se va pareciendo a una "carta erógena"), ir haciendo observaciones de cuanto descubría, y con ello ir dándole forma, no para concluir algo, ni para abstraer (que como dije, solo llegué a lo presuntamente particular de cada publicidad, de una riqueza general algo complicado de alcanzar), aunque en parte para observar y juzgar (pienso que el precio que se paga por un juego incluye el costo de la misma publicidad, luego entonces se tiene el derecho





A la publicidad no le importa si el papel es de estraza, y plañe diablillos y duendes

para emitir juicio a propósito de ella, ¿no lo crees así?).

He pensado que la publicidad en este pasatiempo (si es que no existe una regla sabida entre los publicistas que aplique a toda ella) se vale de cosas, digámosles, interesantes (por no decir truculentas, aunque casi nunca ordinarias): me asombra ver cómo algunas de ellas metían imágenes que no correspondían al juego aludido, usualmente foto o fotos del mismo juego pero de un sistema que, en lo gráfico, era superior (***Bad Dudes***, o una foto por ahí colada en ***Jackal***). El emplear capturas de películas en las publicidades de algunos juegos (como en ***Total Recall***, o ***Robocop***) parece asimismo ser una de las básicas de ciertos publicistas, un modo fácil de hacer el trabajo sin tener que devanarse el seso (algunos le disfrazan bajo el nombre de "respeto a la autoría").

Por otro lado, me da la impresión (recuérdese que procuré mantenerme al margen de las relaciones comerciales en pos de las publicidades aquí mostradas) que cuando los encargados de publicidad decidían qué títulos promoverían, se lanzaban a hacer solo un arte de los juegos en cuestión, arte o *dummy* con el cual se bastaban, y en sucesión lo iban adaptando según él o los sistemas, o incluso el medio en que se anunciaría (una revista de videojuegos, un comic, algún otro), y tiene sentido, pues homogeneizar el trabajo de ese modo también permitía dar una identidad no solo al juego, sino a la compañía misma: ***CAPCOM*** no nos dejará mentir.

Los actores. No olvidemos que el factor humano también fue parte medular para los anunciantes, fuesen actores de relleno, figuras conocidas, o simples cosplayers.

Esta bien pensar que hacer un Especial de este tipo es clavarse en cuanto sitio promocional del Sistema pueda haber en la red, creer descubrir lo bueno que hay en ellas, y publicarlo a mansalva en un hobby como este. Pero no solo se trató de eso: también significó explorar publicidades de otros sistemas, de otros tiempos, e incluso publicidades de productos que nada tienen que ver con los video juegos, y sí: para copiar ideas y generar otras cuantas más. Nótese que en la siguiente página pongo como ejemplo una que llamó fuertemente mi atención (del juego ***Out Run***), esto con el fin de mostrar que no solo en el sistema hay cosas atrayentes, aunque para la ocasión este Especial solo verse sobre ***NES***.

Ya casi para acabar, quiero subrayar el modo en como las publicidades aprovechaban el espacio para meter 2, a veces 3, o mas juegos de una misma compañía, una forma de eco-



¡Por Santa Rita de los Acaramelados! ¡es igualito que cuando Dr. Crippen peleó contra Chupabuba!



Aunque el juego no tenga el "performance" de la publicidad, esta última a mí me ha convencido

nomizar al anunciarse, y a este sujeto había desde respetables licenciatarios como un conocido ***Tradewest***, hasta "patanes" como ***TENGEN***. Eso sí, este método de cruza era, algunas veces, desagradable a la vista.

Como último deseo, te invito una vez más a que escrutes en cada una de las publicidades que no solo aquí has visto. Yo me he topado con decenas de detalles que el ojo normal solo mira por encimita, sin alcanzar a darse cuenta del alcance y/o descaro de muchas de ellas, sea porque suenan con la melodía del *cliché* de una época, o porque son calca carbón de carteles famosos, o por presentar detalles incongruentes...

(semi) Concluyendo, es así



"SEGA MASTER SYSTEM" Todos sueñan lo que son, aunque ninguno lo entiende

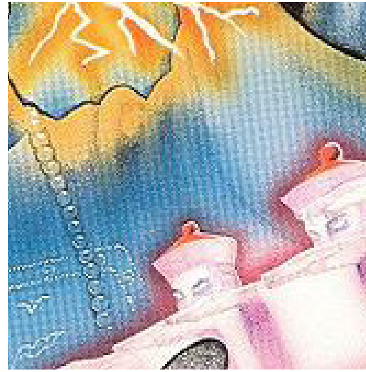
como un anunciante se vende, sacándonos de la costumbre, poniendo cosas "originales" en su obra, a veces claras, a veces controvertidas, y a veces tan sin sentido que sólo con el tiempo cobran importancia. Y por supuesto, a veces metiendo las cuatro, ocasionando que estas pasen tan así: como se pasa la página sin mirar. Pero no les tengamos lástima: son negocios al final del día, a veces resultan y a veces no; es intrínseco y necesario hacer publicidad, o se corre el riesgo de un triste y lamentable anonimato.

Hasta la próxima, sigue disfrutando de tu ***NES***, roca de las edades sin parangón alguno, y de tu Revista-pasatiempo ***MagazinNES*** (¡que te prepara grandes sorpresas!), que por el momento yo ya he elegido mis publicidades favoritas (la de ***Air Wolf*** entre ellas), ¿lo has hecho tú?...

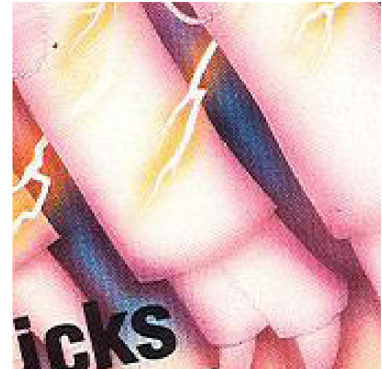
Tygrus

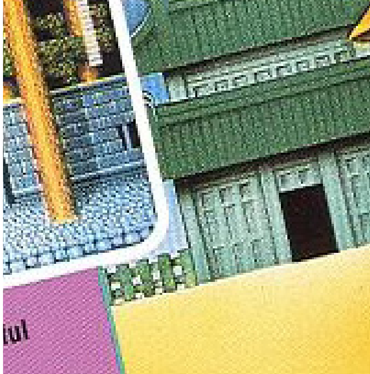
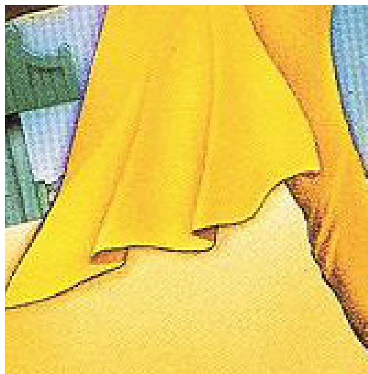
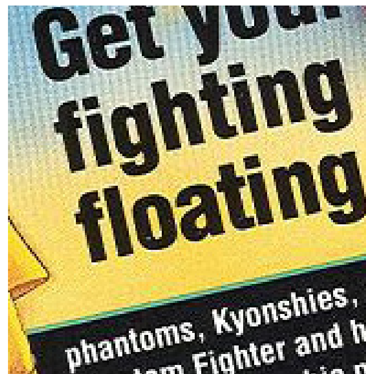
ESPECIAL NO. 4

PUBLICIDADES DE NES







¡YA SALIÓ! El único Especial de su tipo para el sistema NES, que con imágenes lustrosas o trazos hechos al vapor, recopila decenas de publicidades de diversas compañías del rubro que de este modo promovieron sus productos y dejaron su huella allende el tiempo.

Publicidades de pixeles, de personas reales, algunas originales, otras simples, y hasta algunas elaboradas con las mejores tecnologías de la época, ahora tienes en tus manos este Especial que te pasea por ese sendero, complementado además con múltiples curiosidades. Sé parte de este esta historia, sé parte de...

MagazinNES

ESPECIAL NO. 4

PUBLICIDADES DE NES

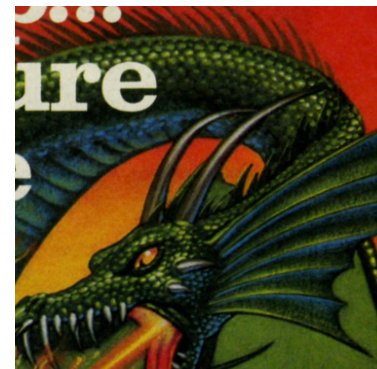






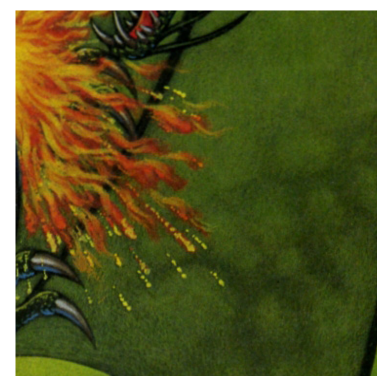












¡YA SALIÓ! El único Especial de su tipo para el sistema NES, que con imágenes lustrosas o trazos hechos al vapor, recopila decenas de publicidades de diversas compañías del rubro que de este modo promovieron sus productos y dejaron su huella allende el tiempo.

Publicidades de pixeles, de personas reales, algunas originales, otras simples, y hasta algunas elaboradas con las mejores tecnologías de la época, ahora tienes en tus manos este Especial que te pasea por ese sendero, complementado además con múltiples curiosidades. Sé parte de este esta historia, sé parte de...

MagazinNES